

III ÉVFOLYAM 2. SZÁM
1999 FEBRUÁR

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT KONZOL



Dínóvadásók

TUROK 2 - N64

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvényvel érvényesek!



**SONY PSX+
DUAL SHOCK
+ DEMO CD
36999.-**

NINTENDO 64
+1 CONTROL PAD
+MARIO 64 KAZETTA
36999.-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

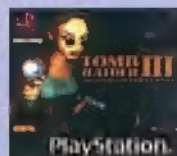
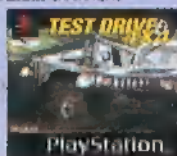
SONY PLAYSTATION PLATINUM CD-K

ALIEN TRILOGY	7990
AMERICAN BEAST	7990
BUST A MOVE 2	7990
COMMAND & CONQUER	6990
CRAZY BANDICOOT	7990
CRIB	7990
DESTRUCTION DERBY 2	6990
DIE HARD TRILOGY	7990
FADE TO BLACK	7990
FORMULA ONE	7990
GRAND THEFT AUTO	6990
HERCULES	7990
LEGO WORLD	7990
MALEFICENT	7990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	7990



MOTO RACER II
ODDYWORLD ABE'S ODDYSSEY
RAYMAN
RESIDENT EVIL
RIDER RACER REVOLUTION
SOMET
TEKKEN II
TIME CRISIS
TOCA CAR
V RALLY
WIPEOUT

BEST PLAYSTATION CD-K	
A BUG'S LIFE	1999
AGE	1999
AGENT ARMSTRONG	1999
AGRE	1999
AGE RACE	1999
ALL ABOUT THE PV	1999
ALUNDRA	1999
APOCALYPSE	1999
ARMORED CORE	1999
ASSAULT	1999
ATLANTIS	1999
AYRTON SENNA KART DUEL	1999
AZURE DREAMS	1999
ALL ABOUT CHAMPIONS	1999



EXTRAORDINARY ROBIN	13990
BATTLE ARENA TOSHINDEN II	11990
ROCKMAN	13990
MILK MACHINEHEAD	13990
BLASTO	13990
DRAGONS	13990
BLOODY ROAR	13990
BOMBBERMAN WORLD	13990
BRAHMA FORCE	13990
BULLET OF FIRE II	13990
BUSHIDO BLAZIE	13990
BUST A CROCODILE	13990
BUST A MOVE 3DX	13990
C3 RACING	13990
CARDINAL SYN	13990
CASTLEVANIA	11990
CHILL	13990
CIRCUIT BREAKERS	13990
COLORNY WARS	11990
COMMAND & CONQUER THE ALERT	13990
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990
COOL BOARDERS II	13990
CRASH BANDICOOT 2	13990
CRASH BANDICOOT 0	13990
CRYSTAL MARE NO MONSTER	13990
CYBERIA	7990
DARK FORCES	13990
DARK OMEN	13990
DEAD OR ALIVE	13990
DEATHTRAP DUNGEON	13990
DEVIL DICE	13990
DIABOLUS DECEPTION	13990
DIABLO	9990
LACRUPTOR	9990
DUKE NUKEM 3D	9990
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990
DYNASTY BRAWLERS	12990
EXPLOSIVE RACING	7990
FANTASTIC FUMIX	9990
FIFA 98 JOY	9990
FIFA 99	13990
FIFTH ELEMENT	13990
FORMULA KARTS	9990
FORMULA ONE 97	11990
FORMULA ONE 98	13990



FORSAKEN	13990.
FRENZY	13990.
FROGGER	11990.
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	14990.
GEX 3D ENTIRE THE GECKO	14990.
GHOST IN THE SHELL	12990.
GRAN TURISMO	14990.
HEART OF DARKNESS	13990.
HEXEN	7990.
INDY 500	12990.
ISS SOCCER DELUXE	7990.
JEREMY MCGARTH SUPERCRUISE 98	12990.
JERSEY DEVIL	13990.
JET RIDER 2	12990.

Foggy or	JUDGE DREDD	11990
	KICK OFF WORLD	13990
	KNOCKOUT BOUTS IV	13990
7990	KURUSHI	7990
7990	LAST REPORT	13990
7990	LETHAL ENFORCERS	12990
6990	[CHAINED]	6990
7990	LOST VIKINGS 2	9990
7990	LUCKY LUKE	11990
6990	MADDEN NFL 99	13990
7990	MAGIC III GATHERING	9990
7990	MARVEL SUPER HEROES	12990
7990	MASS DESTRUCTION	9990
7990	MARSHALL FORCE	11990
7990	MECH	12990
7990	MEDICAL	13990
7990	MEGA MAN 8	13990
7990	MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990
7990	MEN IN BLACK	13990
7990	METAL GEAR SOLID	14990
7990	MOTO RACER 2	13990
7990	MUSCLE RACER	12990
7990	MUTATOR MASH	12990
7990	MUTATORMASH	12990
7990	MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990
7990	NAGANO WINTER OLYMPICS	13990
7990	NANOTEK WARRIOR	13990
7990	NASCAR 98	13990
7990	NASCAR 98 + JOY	9990



7990.	NASCAR 99	13990.
6990.	NBA LIVE 98 +JOY	9990
	NBA LIVE 99	13990
11990.	NEED FOR SPEED II	11990
7990.	NEED FOR SPEED 3	NEW
9990.	NEED FOR SPEED IV	9990
13990.	NEWMAN HAAS RACING	11990
13990.	NHL 98 +JOY	13990.
13990.	NHL 98	11990
13990.	NHL 99	13990.
13990.	NHL FACE OFF	12990
12990.	NIGHTMARE CREATIONS	11990.
13990.	NINJA	13990
11990.	ONE	13990
13990.	ONE	13990
13990.	OVERBLOOD	13990.
12990.	OVERCLOCK	13990
	PALEHORSEMAN 2	13990.
	PEEK PERFORMANCE	11990.
	PERFECT WEAPON	13990
	PITFALL 3D	13990.
	POCKET NIGHTS	13990
	POW!R BLANK	13990.
	POPULOUS THE BEGINNING	NEW
	PROHIBIT HANDBOOK 98	13990.
	PRO RACING : BIG RACE USA	13990
	R TYPES	13990.
13990.	RAPID RACER	9990
11990.	RASCAL	13990.
13990.	RAYSTORM	11990
13990.	REBOOT	13990
13990.	RESIDENT EVIL 2	13990
13990.	RIVAL SCHOOLS	13990.
13990.	ROAD RASH 3D	13990
13990.	ROCK & ROLL RACING 2	13990.
13990.	ROCKLE TRIP	13990
13990.	S.C.A.R.S.	13990.
13990.	SHADOW GUNNER	13990
13990.	SHADOW MALLUM	13990
13990.	SKULLMONKEYS	13990
13990.	SMALL SOLDIERS	13990
13990.	SPACE JAM	7990
11990.	SPACEMAN	13990.
13990.	SPYGLASSES	13990.
13990.	SPORTS CAR GT	NEW



13990:	SPYRO GOES TO HOLYWOOD	13990:
13990:	SPYRO THE DRAGON	13990:
13990:	STAR GLADIATORS	13990:
13990:	STAR WARS - JEDI QUEST	13990:
13990:	STAR WARS - JEDI QUEST	13990:
9990:	STREET FIGHTER COLLECTION	13990:
9990:	STREET SKATER	13990:
13990:	SUPER PANG COLLECTION	13990:
12990:	TENCHU	12990:
7990:	TEST DRIVE 4	13990:
9990:	TEST DRIVE 4X4	13990:
9990:	TEST DRIVE 5	13990:
13990:	TETRIS PLUS	12990:
13990:	THE NOTE	12990:
9990:	THEME HOSPITAL	13990:
11990:	TIGER WOODS 99	13990:
13990:	TOCA TOURING CAR 2	13990:
	TOMB RAIDER 2	13990:
	TOMB RAIDER 3	13990:
	TOMBI	13990:
	TOTAL DRIVEN	12990:
	TREASURES OF THE DEEP	13990:
	TRIPLE PLAY BASEBALL	13990:
	VANDAL HEARTS	13990:
	VIPER	13990:
	VMAX RACING	13990:
	VS	13990:
13990:	WCW NITRO	13990:
13990:	WCW NITRO	13990:
11990:	WEPPOINT	9990:
13990:	WILD 9	13990:
13990:	WILD ARMS	13990:
12990:	WING COMMANDER IV	9990:
14990:	WORLD CLIP 98	13990:
13990:	WRECKING CREW	13990:
7990:	WWF WARZONE	13990:
12990:	X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990:
7990:	X MEN VS STREET FIGHTER	13990:
12990:	XENOCRACY	13990:
13990:	Z	9990:
12990:	ZERO DIVIDE 2	13990:

AEROFIGHTERS ASSAULT	16990-
AEROGAUGE	16990-
AIRBOARDER 64	16990-
BANJO KAZOOIE	16990-



BEETLE ADVENTURE RACING	HIV
BIOBREAKS	16990-
BLAST CORPS	9990-
BODY HARVEST	16990-
BOMBERMAN 64	15990-
BOMBERMAN HERO	15990-
BUCK BUMBLE	16990-

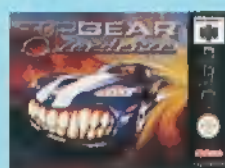


BUST A MOVE 2	16990.-
CHAMELEON TWIST 2	HIV
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	14990.-
CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDY KONG RACING	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUAL HEROES	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EXTREME G 2	16990.-
F ZERO X	16990.-
F1 GRAND PRIX	16990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	HIV
FIGHTERS DESTINY	16990.-
FORSAKEN	16990.-
GLOVER	16990.-
GT 64	16990.-
HEXEN	16990.-
IGGY'S RECKING BALLS	16990.-
JAMES BOND 007 - GOLDEN EYE	16990.-

Fogy. dr	KNIFE EDGE	16990.
	LAMBORGHINI	16990.
16990.-	LEGEND OF ZELDA	16990.
16990.-	LYLAT WARS	12990.
16990.-	MACE	16990.



MADDEN NFL 99	16990
MARIO KART 64	16990
MISCHIEF MAKERS	15990
MISSION IMPOSSIBLE	16990
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	16990
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990
MYSTICAL NINJA	16990
NASCAR 99	16990
NRA HANGTIME	16990



NBA LIVE 99	16990
NHL 99	16990
OFF ROAD CHALLENGE	16990
QUAKE 64	16990
QUAKE II	HVJ
ROBOTRON X	16990
S.C.A.R.S.	16990
SAN FRANCISCO RUSH	15990
SPACESTATION SILOCON VALLEY	16990
STAR WARS - ROGUE SQUADRON	17990
STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE	18990
STARSHOT SPACE CIRCUS	16990
TETRISSPHERE	13990
TOP GEAR OVERDRIVE	17990
TOP GEAR RALLY	16990
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	17990
V RALLY 99	16990
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990
WETRIX	15990
WIPEOUT 64	16990
WORLD CUP 98	14990
WWF WAR ZONE	16990
YOSHI'S STORY	16990

	Fogy, dr	MORTAL KOMBAT 4	9990 -
		PITFALL	9990 -
CARROT CRAZY	9990 -	POCKET BOMBER MAN	7990 -
CENTPEDE	9990 -	RAMPAGE WORLD TOUR	9990 -
CRAZY CASTLE 3	9990 -	RATS	9990 -
FROGGER	9990 -	SHANGHAI POCKET	9990 -
GAME AND MATCH GALLERY 2	9990 -	SMURFS NIGHTMARE	9990 -
GEX	9990 -	TEENIE BIX	7990 -
HARVEST MOON	7990 -	TURCK 2	9990 -
HEXICITE	9990 -	TWOOBLE	9990 -
LAS VEGAS	9990 -	V-RALLY	HIVJ
MEN IN BLACK	9990 -	WARIOLAND II	HIVJ
MONTEZUMA'S REVENGE	9990 -	ZELDA	9990 -

G A M E B O Y			
	<i>Page or</i>		
ADVENTURE ISLAND	6990	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	7990
ALADDIN	7990	MICRO MACHINES	6990
ALLEN VS. PREDATOR	7990	MOTOCROSS MANIACS	7990
ANIMANIACS	7990	MR. NUTZ	7990
ASTERIX	7990	MYSTICAL NINJA	7990
ASTROBLASTER	6990	NBA JAM	7990
BATMAN FOREVER	6990	NIGEL MANAGE	7990
BATMAN RETURN OF JOKER	6990	ODDADGERS ADVENTURES	7990
BIONIC COMMANDO	7990	PATRIOT	7990
BOMBERMAN	7990	PINBALL DELUXE	6990
BOMBING	7990	PRINCE OF PERSIA	7990
BUGS BUNNY 2	6990	POCAHONTAS	7990
BUST A MOVE 2	6990	POOL	7990
COLD SHADOW	7990	POPEYE 2	7990
		PRINCE OF PERSIA	7990

DOHNEY KING LAND	6990	SARLIT 2	7990
DOHNEY KING	6990	SARLIT MICHIGARE	7990
DOURIE DRAGON 8	6990	SPEDY CONZALE	6990
DRAGONS LAIR	7990	SPIDERMAN MEN	6990
DUCK TAILS	6990	SPY VS SPY	7990
EMPIRE STRIKES BACK	7990	STAR WARS	6990
F1 RACE	7990	STREET FIGHTER II	7990
FINAL FANTASY ADVENTURES	6990	SUPER HUNCHBACK	6990
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990	SUPER MARIO LAND 2	6990
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990	SUPER MARIO LAND	6990
FINAL FANTASY LEGEND	6990	SUPERMAN	7990
FUNCTIONS	7990	TALSPIN	7990
GHOST BUSTERS II	7990	TAMAGOTCHI	7990
GOODBYE	7990	TARZAN	6990
GRAND PRIX	6990	TAZ MANIA	6990
GREMLINS 2	7990	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990
HAVE ALONE 2	9990	TOY TOONS - WACKY SPORTS	7990
HUGO 2	7990	TOY TOONS ADVENTURE	7990
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990	TOY TOONS MONTANAS	7990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990	TOP GUN	7990
JACK NICKLAUS GOLF	7990	TRUCK & RIDE	7990
JAMES BOND 007	6990	TRUE LIES	6990
JELLY BOY	7990	TURKIN AND BURN	7990
JOHNNY CONNORS TENNIS	6990	TURKIN	6990
JUNGLE BOOK	7990	WACKLAND	6990
KUNG FIST	7990	WATER WORLD	7990
KURASICK PARK II	6990	WAVE RACE	7990
KURASICK PARK	7990	WHO FRAMED ROGER & SIBT	7990
LEMMINGS	6990	WORMS	7990
LOON KING	7990	WYNN BRAW	6990
LITTLE MERMAID	6990	YOJO BEAR GOLD RUSH	6990
LOCKNEY TUNES	7990	YODER'S COOKE	6990
MEGAMANN	7990		

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



Rogue Squadron

Hírek.....2

Batman & Robin (PSX)4

Monaco GP (PSX)6

R-Type Delta (PSX)7

Sports Car GT (PSX)8

X-Men Vs. Street Fighter (PSX)9

Assault (PSX)10

Running Wild (PSX)11

The Granstream Saga (PSX)12

A Bug's Life (PSX)14

Megaman Legends (PSX)16

Color Gameboy (PSX)18

T'ai Fu (PSX)20

Turok 2 (N64)22

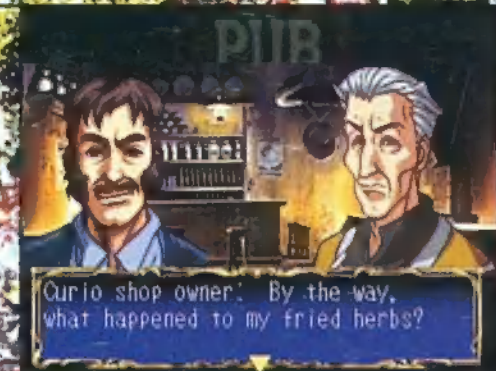
Rogue Squadron (N64)24

Duke: Zero Hour (N64)26

Csevegő.....28



T'ai Fu



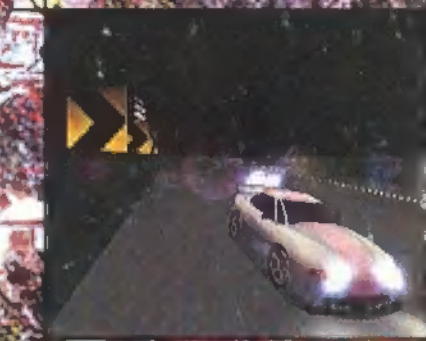
Granstream Saga



Turok 2



A Bug's Life



Sports Car GT



Duke: Zero Hour

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Lili
Nyomdai előkészítés: Kismaros Renáta
Levélhagyatás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Turok 2

aktuális 14

Elég érdekesen állt össze ez a februári szám, ugyanis hónap elején, amikor a tartalmat szoktam összeállítani, mindössze két új PlayStation játék árválkodott az asztalomra. Ehhez jött a Turok 2 és a Rogue N64-re – semmi több. Gondoltam fehér oldalakkal mégsem jöhetnek ki, ezért szépen elkezdtem lepakolgatni a polcra azokat a játékokat, amelyek az idő során kimaradtak. Legfeljebb – gondoltam – összehozok egy "Öreg játék, nem vén játék" számot. De aztán szépen elkezdtek szivárogni a stuffok, sőt, a hónap közepére már túl sok is lett a cucc. Régiek vissza a polcra, újak ki a tesztelőkhöz. Mindazonáltal azt már most megígérhetem, hogy a márciusi Konzol marha erős lesz, és egészen különleges anyagokat fogunk bemutatni nektek. Esetleg néhány cím? Popolous: The Beginning (PSX), Civilization 2 (PSX), Top Gear Overdrive (N64). Ja, és már az is biztos, hogy a nyáron (június/július) VÉGRE kijön a Parasite Eve PAL-os verziója, szóval megnyugtathatom az aggódókat, hogy készül a teljes leírás, meg egy csodás címlap is. Ja, elnézést kérek az N64 tulajoktól, ugyanis Duke címlapot ígértem, mégis Turok 2 lett belőle. Jobban tetszett ez a dinó-szem...

Martin



576 konzol

A HÍRSZÁLLÍTOTT JÁTEKESER MAGAZINJA

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Postafiók 132.

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

WEEK

playstation

Február. Nem volt a legerősebb hónap. Nem is emlékszem már ki kérdezte tőlem: "Mi van Martin, csak nem haldoklik a PlayStation?". Dehogy. Nem haldoklik. Olyannyira nem, hogy az időközben Japánban már piacon levő Dreamcast sem gyakorolt még hatást az eladási statisztikákra – nem akarok rosszindulatú jóslatokba bocsátkozni, de ha a Sega megint elküveti a szokásos baklövését, akkor lehet a Dreamcast akármekkora "PC gyilkos", elég hamar a sülyesztőben végzi.

Épp most súgták a fülembe, hogy a PlayStation 2-t március 2-án (a nap nem biztos) mutatják be először Japánban. Végre kiderül, hogy milyen lesz a formája. Ennyit tudtam segíteni azoknak, akik rendszeresen bombáznak: "Mikor jön már a PSX2?". Gondolom Amerika plusz fél év, Európa még plusz három hónap – lehet számolgatni.

Szóval nem haldoklik még a PlayStation. Hozzánk is egyre gyakrabban csöngtet be (kétszer) a postás, és hozza a jobbnál-jobb csomagokat.

Most a Sony és az Activision újdonságaiból válogattam. Tudom, hogy néhány játék már szerepelt, de remélem azért értékelitek az új képeket. Egyébiránt két itt bemutatott Activision progival a következő számban már találkozhattok!

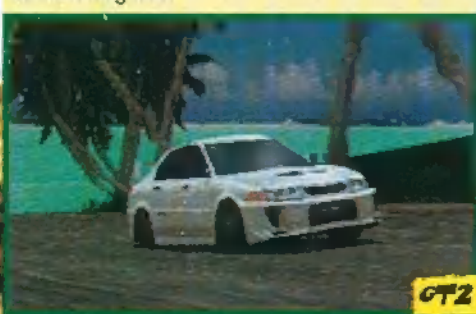
BLOOD LINES

Igazi "multiplayer" játék lesz a Blood Lines. A pályát elég távoli, 3D-s madártávlatból látod, adott egy "építmény", ezen kell rohángolni, ugrálni, levern a többieket és megszerezni valamit. A stuff már itt van, asszem az Ádámnak fogom kiadni, emrt ő a logikai-ügyességi játékok nagymestere. Persze lehet egyedül is nyomulni, de én amikor kiálltam a gép ellen, egyből lecigiztetett. Elég érdekesnek ígérkezik a dolog...főleg egyszerre négy játékosal! Márciusban.



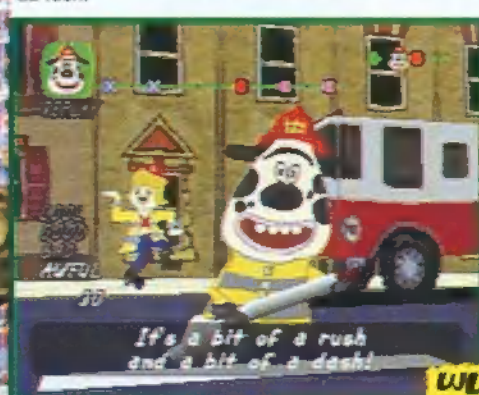
GRAN TURISMO 2

A játék, amire mindenki vár! A második epizód egy grafikai csoda lesz, kocsinként változó eredeti motorhanggal, "valódi" használtautó árakkal, újfajta visszajátszási opciókkal. Teljesen felturbózott tuning lehetőségekkel, és ami a legfontosabb: végre európai autómárkakkal!!!! Ennyit tudok, megjelenési dátumot még nem.



UM JAMMER LAMMY

Alias Parappa 2. Azt már tudjuk, hogy a főszereplő egy gitáros csaj, aki a rockot, a metált és a funyt szereti, és a világlegjobb rockere szeretne lenni. Azt viszont nem tudtuk eddig, hogy visszatér Master Chop Chop Onion, aki segíteni fogja Lammy-t az úton. Lesz Dual Shock támogatás, hogy jobban érezzük a ritmust, és két játékos üzemmód is. Még az idén.



LEGEND OF LEGAIA

Az RPG játékok elképesztő szintű fejlődésnek indultak, és a Sony rendszerint elől jár az újdonságokkal. Következő játéku elképesztő grafikájú lesz, teljes mértékben renderelt polygon karakterekkel. A progi komplexségére jellemző, hogy csaták közben megadhatjuk, hogy jobb vagy bal kézzel üssünk-e! A játék Japánban már most óriási siker, megjelenése a nyáron várható.



SYPHON FILTER

Most, hogy végre megérkeztek a képek a Sony új kémjátékáról, ki kell jelentenem, hogy gyanúsan hasonlít a Metal Gear-hez! A sztori dettó ugyanaz, a grafika kissé Tomb Raider-es, az akció pedig – állítólag – sokkal pattogósabb, mint a MGS-ben. Fegyverarzenál hasonló, a célzási mód viszont sokkal fejlettebb. Majd kiderül. Mostanában.



CIVILIZATION 2

Jön a világ egyik legkomolyabb játékának kikiáltott CIV 2 PlayStation-re. Hogy milyen lesz, arról a következő számban olvashattok Ádám tollából. A grafika meglehetősen szép, a játékmenet ugyanaz, mint PC-n.



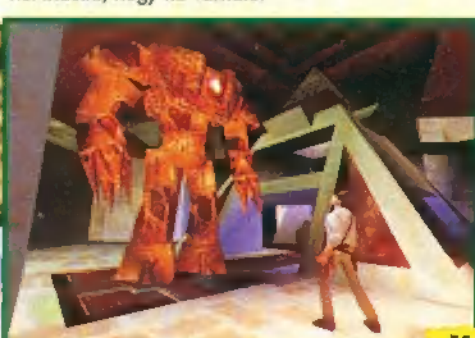
GUARDIAN'S CRUSADE

Az Activision első(?) RPG-je baromi jó. A játék Knight & Baby néven jött ki Japánban, főszereplője egy lovag srác, és egy rózsaszín(!) élőlény, a bébi. A feladat az, hogy juttasd vissza a kicsit a mamájához. A stuff kissé Final Fantasy jellegű, tök szép, és mivel már kipróbáltam elmondhatom – teljesen játszható. Szerintem hamarosan jön.



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Az új Indiana Jones játékról egyelőre csak PC képeink vannak, mert a cég jelenleg csak "Hírek" szinten mutatta be. Róadásul a küldött CD-n nem volt PSX kép. Mindegy, gondolom ebből már ki lehet indulni, hogy mi várható.



DONKEY KONG 64

Kezdjük akkor a legnagyobb durranással, hiszen a Rare már javában dolgozik a SNES-es szupersztár játék, a Donkey Kong 64-re átírásán. A legérdekesebb, hogy egyelőre semmit, azaz egyetlen hangot nem mondtak a játékkal kapcsolatban, mindössze annyit: lesz. Hát ez kevés, de legalább van képi! Ez alapján látható, hogy az új rész teljesen 3D lesz és eszméletlenül szép. Akkor kezdjük el várni... Tervezett megjelenés: '99, október.

DONKEY KONG 64



BEETLE ADVENTURE RACING

Bogarasoké a világ! Na itt most nem a kissé furán viselkedő emberekre kell gondolni, hanem a Volkswagen tulajdonosokra. Az Electronic Arts gondolt egyet és csinált egy ilyen bogaras játékot. Jellemzői közé tartozik a ragyogó grafika, a hatalmas pálya, a kettes, illetve négyes osztott képernyő, és a különböző kupák. Talán ez lesz az első igazán realisztikus autós játék a gépre! Tervezett megjelenés: '99, március.



CARMAGEDDON 2

Nesze neked autós program! Most képzeljétek el egy olyan játékot, melyben egy autót vezetve a többit kell kiütnöd (bármilyen módszerrel), nem is beszélve a gyalogosokról, hogy minél előbb célba érj. Mindezt változatos módszerekkel, hol robbantasz, hol sütögetsz, de a lényeg a brutalitás! Vér és vér mindenütt, 35 pályán, 10 gyilkos járművel, osztott képernyővel - csak erős idegzetűeknek! Tervezett megjelenés: '99, április.



SHADOWGATE 64

Még valamikor réges-régen a NES tündöklése idején volt egy Shadowgate nevű játék, melynek folytatása lesz ez az anyag. Új hősrünk Del, aki valamilyen oknál fogva ellátogat egy bizonyos Shadowgate nevezetű kastélyba. Itt aztán már csak a játékoson múlik, hogy milyen sorrendben, illetve hogyan fedezi fel a szobákat és különböző élőlényeket. A grafika lenyűgöző, reméljük a hangulat is megfelelő lesz. Rumble Pak támogatás van. Tervezett megjelenés: '99, december.



X-MEN

Végre egy szép, és talán jól kezelhető verekedő stuff érkezik majd a gépre. Az X-Men jellemzői a gyönyörű 3D-s grafika, a 13 választható karakter és a kamera egyfolytában való mozgása. Igen, az Activision külön felhívta a figyelmünket, hogy a kamera végig mozgásban marad a menetek alatt, de ez egyáltalán nem megy a játszhatóság rovására. Tervezett megjelenés: '99, október.



SUPERMAN 64

Végre célegyenesbe érkezett a Titus fejlesztése a Superman. A nálunk is futó sorozatból ismert Lex Luthor lesz Superman elsődleges ellensége, hogy megmentse Lois-t és persze a világot. A bevethető fegyverek között ott van a röntgenlátás, a jeges lehelet és sok más ismert speciális mozgás. A stílusát tekintve 3D-s mászkálós akció lesz, ilyen még úgysem nagyon volt a gépre. Tervezett megjelenés: '99, május.

SUPER-MAN 64



RE-VOLT

Az Acclaim és a Probe párosa jövőtől készül egy örült autósverseny, melyben a cél a gyerekek szórakoztatása. A történet főszereplője egy gyár, aki azt szeretné, ha kisautói a világ minden táján mosolyt csalnának a gyerekek arcára. Eppen ezért olyan helyeken folyhat majd a küzdelem, mint a fürdőszoba padlóján, a szomszéd kertjén, vagy egy múzeum nagyertermében. 36 pálya, 17 autó, és sok-sok szórakozás várható ettől a gyönyörű játéktól. Tervezett megjelenés: '99, május.



O.D.T.

A Psygnosis Playstation-re már megjelentette Or Die Trying című eposzt, mely a Tomb Raider ábrázolási módját keverte egy jó adag RPG-s cuccal. Az N64-es változatban tehát szintén lesznek különböző varázslataink, de nem használhatod agyba-főbe, mert elfogy a manó. Óriási kiterjedésű helyszínekkel és szép grafikával várja a Nintendo tulajdonosok megmérettetését. Tervezett megjelenés: '99, június.



JÁTÉK!!!

Nyereményjátékunk februárban is folytatódik. A következőkben megtaláljátok új kérdésünket, melyre a válaszokat levélben, levelezőlapban, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel. Ezúton szeretnénk megkérni buda-pesti nyerteseket, hogy nyereményeikért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XI. II. Pozsonyi út 14. Vidéki nyertesek nyereményeit postán küldjük el!

Beküldési határidő: Március 18.

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

Amíg várunk az újabb részre, addig is 10 darab NFS 3 kulcsstartót fogunk odaajándékozni 10 szerencsés olvasónknak, akik megválaszolják az alábbi kérdést:

■ Milyen márkájú autó szerepel az 576 Konzol 5. számának címlapján (sárga színű)???

A borítékra írjátok rá:

"NFS játék"

Januári játékunk kiértékelése következik, ahol a sok helyes megfejtő közül az alábbi személyeknek kedvezett a szerencse. A nyerteseknek gratulálunk!

"TEKKEN 3 játék"

Maár Gergely - Vecsés (Tekken 3 mappát nyert)

"FIFA játék"

Majoros István - Szarvas (EA tászkát nyert)

"SMALL SOLDIERS játék"

Szentistváni Gábor - Ikrény

Molnár Krisztián - Budapest

Tamás Gábor - Pécs (Small Soldiers pólot nyertek)

Garcsik Ferenc - Nagyfüged

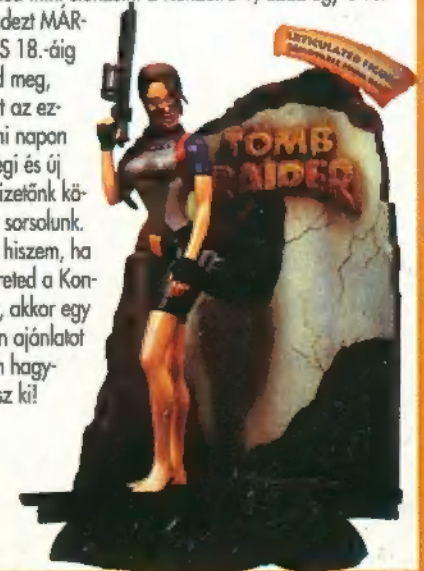
Fekete Gábor - Csongrád

JÁTÉK!!!

Még soha semmi nem okozott akkora tömeghisztériát a világon, mint a Tomb Raider és Lara Croft. 1996-ban elkészült egy játék, amely azóta folyamatosan hódít. Persze ez nagyban köszönhető a bájos főhősnek, aki azóta számtalan módon megjelent már előttünk, és most itt van bábú formájában is. Az 576 Shop-ban 3900 Forintos bevezető áron megvásárolható a 30 cm-es figura, fegyverrel és alvanyzattal együtt.

De most megfoghatod az Isten lábát. Ha szeretnél egy ilyen bábút ingyen és bérmentve, nem kell más tenned mint előfizetni a Konzolra 1, azaz egy évre.

Mindezt MÁRCIUS 18.-áig tedd meg, mert az ezutánani napon 3 régi és új előfizetőnk között sorsolunk. Azt hiszem, ha szereted a Konzolt, akkor egy ilyen ajánlatot nem hagyatsz ki!



A MESE

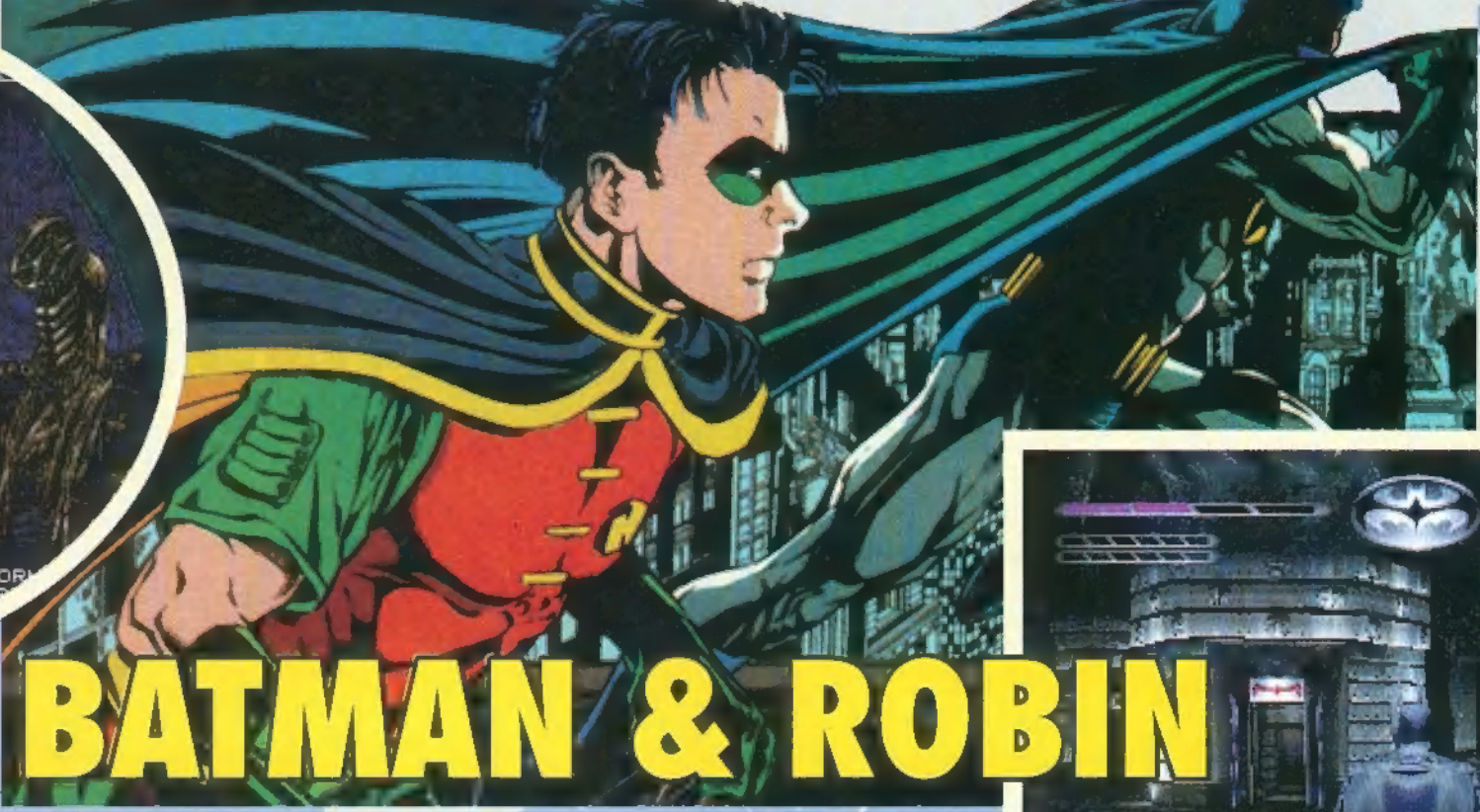
Gotham City. A sötét nappalokat még sötétebb éjszakák követik. Semmi sem változott mióta, Batman és Robin megszabadította Two-Face és Riddler beteges játékaiktól a várost. Bár pár hónapig csend honolt mindenhol, csak idő kérdése volt, hogy valaki újra mindennaposá tegye a Batman-jelét a várost borító sűrű ködfelhő ragacsos felületén. Mr. Freeze rideg egyéniség. Két dolog hajítja: a gyémántok és a jég. Semmi más nem érdekli. Az elmúlt napokban ékszerboltok százait ra-

Nem vigyáztak eléggé, és így emberek rengeteg nyomot hagytak el Gotham City utcáin, üzleteiben, múzeumaiban.
A jel majdnem minden órában felvillan: Segítség kell! Gyors segítség. Ám mire Batman odaérne, már elvittek mindent Freeze apó emberei. Mit lehet tenni?? Nyomozni kell, kombinálni, rá kell jönni, hogy hol fog

a nyomok értelmezésénél. Előttünk a BatComputer. Okos kis masina! Tessék jól bánni vele, mert csak ezzel tudunk mindent és mindenkit megtalálni. Itt menthetjük el eddigi eredményes küldetéseink után a játékot, és itt adhatjuk meg következő akciónk pontos helyszínét is. Ez azért lesz fontos, mert különben szó szerint elveszünk a város végelethatalatlan rengetegé-

általában pont egy ütés kellős közepén jelenik meg a felirat. Ha visszatartunk a barlang túldoldalára, ott is van egy ilyen, csak ott a célba dobás a gyakorlat tárgya. Hajrá! Nem győzöm hangsúlyozni, érdemes. Helyesbíték: e nélkül az első körben otthagytok a fogatokat és "akkor mehettek vissza a balettbe ugrálni". Ezen az oldalon van egy lépcsősor, ami a Wayne-

KI VAN A RUHA ALATT?



BATMAN & ROBIN

bolják ki emberei, előkészítve a nagy eseményt: Gotham City "lejegelését". Még 78 óra van hátra, amíg város összes gyémánt-tartaléka elfogy és a hatalmas hibernáció bekövetkezik. A helyzetet csak rontja, hogy Mr. Freeze-hez csatlósain kívül csatlakozott a város (Catwoman óta) leggonoszabb és kegyetlenebb női ördöge Poison Ivy, aki nem tesz mást, csak gyilkos csókjával "kivonja a forgalomból" azokat, akik keresztszere próbálnak tenni neki vagy a "hideg testvér" terveinek. Egy apró hibát azonban elkövettek.

legközelebb az ördögi páros egyik tagja lecsapni. Batmannek és Robinnak nem lesz könnyű dolga, még akkor sem, ha csatlakozik hozzájuk a bájos Batgirl. Nem egyszerű verekedős küzdelem lesz... sokkal több. Nyomozásra, ügyességre és legfőképp szerencsére lesz szüksége a városnak, hogy az eddigi legnagyobb fenyegetés soha ne váljon valósággá. öszintén...a helyzet volt már biztatóbb is.

ben. Szóval, a CLUES pontban az E-mail-eket és a különböző nyomokat vizsgálhatjuk meg. Előbbiek általában a hűséges Alfred küldi, aki folyamatosan ad új információkat a játék "könnyebb" végigszenvedése érdekében. A nyomok már egy kissé bonyolultabbak. Ezeket meg lehet nézni, de lehet párosítani is egymással, majd az eredményt analizálni. Egy példa: az első két nyom két fél poszter lesz. Össze kell rakni őket. Ezután ha jobban megnézzük, látjuk, hogy a Sudan Diamond kiállításáról adnak hírt a Központi Múzeumban. Analizáltatjuk a géppel és már tudjuk is, hogy nyilvánvalóan Mr. Freeze el akarja lopni ezt a gyémántot ma este. Ez lesz az első küldetésünk. Odamenni és elhalászni az orra elől. Ez így megy az egész játékban. Csak a nyomok lesznek kissé bonyolultabbak és nehezebben megszerezhetőek.



házba vezet. Itt szintén gyakorolni lehet és az ugrás, vitorlázás, úszás művészetét. Ezek után vissza a barlangba és fel a középső lépcsőkhöz. Istenem...a kocsi, amire minden csirke beindul, a Batmobil. Wow...és már úton is vagyunk a városba.

AZ ALAPOK

Minden a barlangban kezdődik. Ez a BatCave. A Wayne villa pincerendszerében, ahol nem igazán látnánk semmit (ha a készítő nem alkotott volna egy BRIGHTNESS menüpontot, hál' Istennek), ám pár perc múlva már otthonosan mozoghatunk. Érdemes megismerkedni a hellyel. Ez lesz abszolút központunk

Itt van Gotham City térképe is. Ezt is érdemes párszázszor végigtanulmányozni. Jól jöhet. A BatComputeről ennyit. Nézzünk körül, mi van még itt. Tőlünk balra van a Robin-ruhatar. Itt öltöztethetünk át Robinná, majd ha kicsit még jobban balra megyünk, akkor lehetünk Batgirl. Kissé bizzar! Természetesen ez visszafelé is így megy, tehát Batmannek is van saját kis "próbafülkéje". Ezen a szinten nincs semmi egyéb. Persze a barlang nem ennyiből áll. Most a legfontosabb részek következnek, ahol érdemes eltölteni legalább 1 órát (!). Kezdjük a barlang közvetlen belsejénél. Batgirl "próbafülkéjével" szemben van a holografikus verekedés gyakorló tér. Itt egy holog-

GOTHAM CITY

A kocsihoz ülve jobb oldalt lent van a térkép, mely megmutatja a pontos helyünket. Ezekon a sötét utcákon vannak azok a nyomok elrejtve, melyek elengedhetetlenek a játék végigjátszásához. Ha épp látok



rammal verekedhetünk. Az elején a gép folyamatosan tanácsokat fog adni az ütések kivitelezéséhez. Ez elég zavaró, mert

egy felvált "akció" közben, meg kell állni, kiszállni és agyonverni. Miután "eltávoztok" kaptok egy új nyomot. A fő nyomlelő helyek azok az üzletek, melyekben ég a villany. Persze ez nem azt jelenti, hogy minden kivilágított kirakatsorba be tudtok menni! Fogalmazzunk inkább így: Van egy üzletsor BOOK-WORMS nével. Ezekben lehet általában megtalálni a nyomokat, de csak akkor, ha ég a villany. Ilyenkor



be kell törni az ajtót, lábbal. A város funkciója lényegében ennyi. Persze itt vannak azok a helyszínek is, ahol Mr. Freeze és barátai tervezik névjegyük újabb letételét. Vannak parkok, csatornák és a filmből megismert enyhén eklektikus épületek, melyekben körül nézve fontos dolgokat lehet találni.

AZ IRÁNYÍTÁS

Dög nehéz!!! Mozgásban és tevékenységben is két alapvető mód van. Ezt a kép bal felső sarkában láthatjátok. Alapállásban egy nagytű és egy sima háromszög látható. A nagytű a normál, úgymond nyomozó állást jelzi. Ilyenkor tudunk fogdosni, nyomkodni és ugrani. Ha a SELECT gombot megnyomjátok, elétek tárul Batman zsebeinek tartalma. Ezek általában fegyverek, mindenféle Bat-dolgok, amiket érdemes használni olykor-olykor. Szintén itt van a STATUS kijelző rendszer, ami az erőnket, sebességünket és ügyességünket mutatja és minden egyebet, amit eddig sikerült összeszednünk. Az óra itt azért fontos, mert a riasztástól számítva (ez úgy jelentkezik, hogy a Batman jel elkezd villogni) a lehető leggyorsabban a helyszínre kell érni. Előfordulhat, hogy a nyomokból már előbb megtudjuk a rablás helyszínét, és így előbb odamehetünk. Ilyenkor miután odaértünk, felpörgethetjük az időt. Ezt is a STATUS pontban tehetjük meg, az Advance Time

testét minden ütés és repülő tárgy elől. Mint már említettem ugrani "nagytű" módban lehet. Itt lehet vitorlázni is a palást szélesre tárásával. Ez ugyanúgy megy mint a SPYRO-ban. Megnyomni az ugrást és a lehető legmagasabb ponton újra megnyomni. Erre igazán nagy szükségünk van, amikor menekülünk valahonnan. Az irányítást összegezve nem nagyon lehet dicsérni. Kissé pontosabban: még nem igazán találkoztam ennyire nehezen irányítható játékkal. Sokszor és könnyen összekavarodik az ember.

Magát a forgásokat is érdemes gyakorolni, mert a játék elég lassan reagál rájuk. Ez talán egy kicsit könnyebb analóg irányítóval, de még így is rengeteg alkalommal azért fogtok meghalni, mert nincs időtök szembefordulni az ellenfelekkel. Nagyon frusztráló lesz! Én előre szólok. Próbáljátok mindig résen lenni.

Nehézkes és komplikált?? Hehe...még csak most jön a Batmobil! Minden vezető rémálma! A nagy autót gyakorlatilag alig lehet kezelni. Olyan mérete, hogy egy-egy utcában alig fér el. Ennek hiányát az út szélen álló ártatlan gyalogosok fogják leginkább érezni... A ki-be szállás is bonyolult, de kis gyakorlás után elsajátítható. Menet közben persze rongálódik a járgány, amit az L2 gomb használatával javíthatunk. Lehet lőni is, sőt érdemes, mert ahogy kitesszük a Batmobilunkat a barlangon kívülre, rögtön a torkunknak ürik egy egész esztendő hadsereg. Pozitív dolog, hogy Robin és Batgirl egyaránt motorozik és így könnyebb irányítani őket. Órákig tartott megtanulni a fent említett irányításokat, mire egyáltalán el mertem kezdeni az első küldetést, ami szintén alig sikerült a...

Pocsék kameraállások miatt. Rengeteg ponton fordul elő, az a hiba, hogy nem látni az ellenfelet. A ResEvil2-ben miért sikerült ezt jól megoldani?? Annál aztán meg igazán nincs frusztrálóbb,

amikor hallod, hogy ütnek, de nem tudod honnan, mert nem látod! Természetesen, ha meghalunk, puff neki! Akárhonnan vagyunk, a barlangban kezdjük az egészet előről. Ez sem a legjobb játékpolitika, mert miután súlyos órákat szenvedünk valahol, nem a legfelemelőbb nekiülni újra. Folyomány: TESSEK SOKAT MENTENI! Sőt, ha rám hallgattok, úgy kezditek, hogy miután kigyakoroltátok magatokat, elmentek begyűjteni minden létező nyomot és segítséget, majd visszamentek a barlangba és elmentitek az egészet. Erről az alapról már lehet kezdeni valamit, csak vigyázzatok, mert az óra bizony ketyeg.

JÓTANÁCSOK

A lényeg az lenne, hogy a megfelelő figurát válasszátok a megfelelő küldetésre. Batman nem tud akkorát ugrani, viszont nagyot üt. Robin sokkal mozgékonyabb és 2 méterrel magasabbra tud ugrani. Batgirl a legakrobatikusabb mind közül (ez már csak azért is abszurd, mert a filmben Robin egy akrobata családból származik). A fentiekből következik, hogy amennyiben a jó ember megy a jó küldetésre, akkor nyert ügyünk van, ám ez mondhatni igencsak valószínűtlen, mivel csak a helyszínen derül ki, hogy kit kellett volna hoznunk. Ilyenkor, ha sok időnk van alkalmazhatjuk az EXIT TO BATCAVE pontot, ami (5 perc büntetéssel ugyan) azonnal a barlangba rak minket. Erre szükségetek lesz, mert

néhány épület olyan messze van a barlangtól, hogy mire visszaérnénk, már fagyosék, mindent háromszor elloptak.

Hosszú napok komoly munkájával sikerült egy másik segítséget is felfedeznem. Amikor Gotham City utcáit rójátok, néha feltűnik egy sárga motoros. Na, őt kövessétek egy ideig és pár kanyar után elejt egy csillogó bigyót, amit ugyanazzal a lendülettel fel kell



vennetek. Ez egy amolyan erő-tartalék, ami akkor aktiválódik, amikor épp meghalátok. Úgymond ad még egy esélyt. Ha túlmentek rajta és utólag akarjátok felszedni, már el fog tűnni. A motorossal teljesen egyvonalban kell menni, így amit ő eldob, azt mi felszedhetjük.

Másik apró trükk egyszerűen az út elkerülése (már amikor kétkerekű járművel megyünk). Általában komolyan megkeserítik utjainkat a motoros, páncélko-



használatával. Fontos még az R1, ami a nézelődést teszi lehetővé. A "nagytű" módról ennyit. Ha megnyomjátok az L2-t akkor vált át a nagytű egy ökölle. Ez a verekedős mód. A játékban a legnagyobb baki itt jelentkezik, mert verekedés közben NEM LEHET UGRANI!!! Lusa programozók??? Lara Croft már két éve tudott ugrani, hátraszállózni. Nincs a bőregér kicsit elmaradva??? Szóval ez igencsak zavaró. Persze lehet ütni,



rúgni, és minden egyebet csinálni. Itt is van több kombo, amit nem nehéz megtanulni, ám sikeresen kivitelezni annál inkább. A mozgások másik fele, maga a járkálás. Ezt jelzi az a háromszög. Az R2 gombbal válthatunk át futásra, ilyenkor nem egy, hanem három kis háromszög van a bal felső sarokban. Az irányításhoz még hozzá tartozik a védekező mód, amit akár verekedve, akár nyomozva az L1 lenyomva tartásával aktiválhatunk. Ilyenkor Bat-bácsi jobbra vagy balra gurul és kezeivel védi a kis hab



csis és egyéb rosszfiúk. Ellenük úgy lehet védekezni, hogy egyszerűen felmentek a járdára.

A játék mindenképpen nagyon nehézre sikerült. Hetekig eltarthat végigjátszani, ám felmerül a kérdés: minek ennyit szenvedni. A nyugodt játék érdekében ajánlom EXPLORER és GAMESHARK kártyák beszerzését. Bár nekem is lett volna! Akkor most több hajam lenne!

Adam

BATMAN & ROBIN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÓK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

ESSEN A JÁTÉKBAN BENNE
VAN A JÓ JÁTSZHATÓSÁG
X SAJNOS ÉN MEG NEM
TALÁLTAM MEG

76%

Biztos veletek is előfordult már, hogy meg-hívást kaptatok egy helyre, és amikor ki-vülről megláttátok a házat, elborzadtatok. Rohadtok a falak, nem volt rendesen kifestve a keccó, a kertben térdig állt a sár...stb. Miután azonban beléptetek a házba, rá kellett jönnö-tök, hogy egy palotában vagytok, ami belülről a királyi lakosztályok színvonalával vetekszik. Na, valami ilyesmire készüljétek fel, amikor először találkoztok a MONACO GP2-vel.

Ha megnézik az elmúlt évek F1-termését a PSX piacon, gyakorlatilag három fő játékkal ta-lálkozhattok, ám (szerény véleményem szerint) egyik sem igazán kielégítő. Állandóan visszatérő hiba a kezelhetetlen autó, a pocskék belső nézet, nem is beszélve a rettenősen nehéz baj-nokságokról és a pofátlanul könnyű játéktérmi módokról. Különösen a tavalyi játékokban volt érezhető a grafika szépségének, és a játszható-ság hiányának furcsa szembenállása. Szép volt, de brutálisan szigorú és nehéz. Egyszóval, ed-dig nem sikerült olyan versenyjátékot kreálni az

ban átirhatja mindenki a cuccot, kedve szerint. Tudást tekintve nincs nagy különbség a ver-senyzők között. Mindegyiket dróton húzzák, és hibátlanul vezetnek. Ajánlom, hogyha hosszú versenyben kritikus előzés következik, várjátok meg a leghosszabb egyenest, mivel a gép nem figyel a mi kocsiunkra és akkor is ráhúz az ide-ális ívre, ha már mellette vagyunk annak el-lenére, hogy ezzel mindketten kiesünk...ma-gyarul: nem gondolkodik. Rettenősen bosszan-tó, higgyétek el!! Ezzel gyakorlatilag arra,

kilométeróra, a sebességváltó, a fékrásegítő (vi-gyázz...nem automata fék....fék rásegítő) és a törhetetlenség aktiválására van lehetőségünk. Maga a versenyrendszer ugyanolyan, mint bárhol. Lehet gyakorolni, majd 12 kör alatt kell teljesítenünk a leggyorsabb kört, és ez alapján indulhatunk a startnál.

Közvetlen indulás előtt kell utoljára beállítani a technikai adatait a kocsinak. Ez laikusok számára sokkal érthetőbb, mint bármely más játékban eddig volt. Minden gyönyörűen le van rajzolva és írva, így nem okozhat külön-sebb problémát a beállítás. Persze teljesen is-

szokták egy-egy rossz kanyar után Schumiék. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudunk kirepülni 190-el a célegyenes végén, ám ha kis sebes-ségnél pördülünk meg, a játék megadja a le-hetőséget ellenkormányozni. Sok vesztettnek hitt helyzetet meg lehet menteni így. Egyébként ez is hiányzott a többi játékból. Ha ott megcsú-szott a gép, már nem nagyon lehetett menteni semmit, felszállás és kész. Persze vigyázni kell, mert sokszor mikor ellentartunk az első kere-kekkel a pördülés ívének, azt érzük el, hogy (bár nem pördülünk ki) keresztbe fordulunk 90°-al a pálya kellős közepén, és akkor bummm!!! Szóval, a jó játszhatóság miatt, még nem lesz a verseny egy sétagalopp!! Itt is komolyan kell figyelni, mindenre mindenhol. Röviden ennyi. Ha egy mondatba kellene összesűríteni a lényeget: sokkal jobb, mint bár-



autózásnak ebben az ágában, ami megfelelően szimulálná a száguldozó Forma 1-es autók se-bességét, kezelhetőségét és egyáltalán magát a versenyt.

Nem tudom, hogy az Ubisoftt hogyan "rakta össze" ezt a játékot, de (szerintem véletlenül) jobbra sikerült, mint bármelyik elődje. Persze ha szépen lassan végigmegyünk a szokásos "be-avatáson", ez nem fedezhető fel, ám kicsit is ta-pasztalt "vezetők" már az első kör elején érzik, hogy itt valami nagyon érdekes keveréket sikerült összehozni a készítőknek.

Az intro nem nevezhető szépnek. Inkább em-lékeztet egy "E.T. hazatelefonál"-szerű harma-dik típusú találkozásra. Leszámítva természetesen a képeket, a versenyekből. A központi me-nü gyengécske kivitelezése sem igazán biza-lomgerjesztő látvány. Játshatunk többben (még szerencse...) és ha a legalsó pontot választjuk, nyilvánvalóvá válik számunkra: ezek nem a hi-vatalos F1 csapatok. Kissé komikusan, ám rop-pant időfelenül vannak ezek a járművek megfor-málva, de ha résen vagyunk, akkor észrevehetjük, hogy legtöbbjük valahol (természetesen) hasonlít az eredetire. Mivel a csapatoknak nincs neve, így nem tudok megnevezni egy példát, ám körülírni igen. Mivel azért F1-ről van szó, itt is 11 csapat 22 pilótája ver-senghet egymással. A nevek is ismerő-sek valahonnan: Darin Mill, N. Humig-ger, Diego Veniz...stb. És az au-tók...azok az! Minden színben pom-póznak a lilától egészen a kiwi-zöld végtelen árnyalataiig. Természetesen a készítők itt gondoltak azokra, akik nem viselik, ha "névtelenül" kell versenyez-niük, így a MODIFY NAME menüpont-

hogy kifejezzük az ellenfeleinket 0% az esé-lyünk, bár néha sikerül, de csak azért, mert olyan keskeny a kanyar, hogy a gép kénytelen megállni, különben a fűben kötne ki. Persze joggal mondhatják a szakavatottabbak, hogy: hát ez a kifejezés lényege!! Ám itt nem így van. Ha egy fél méter helyünk marad a ka-nyarban, nem fog megállni, hanem nekünk kormányozza a járgányt. Bunkó, és kész!

Visszatérve a menükhöz, az autó opcióit és a verseny szabályait is megadhatjuk. Előbbiben a

merellének, ne nagyon nyúljanak semmihez, mert akkor jó nagy fejtelenség lehet belőle. At talában a gép beállítja magát a pályához au-tomatikusan.

Mindezek után következik, az, ami miatt én az eddigi legjobb F1 játéknak tartom a Monaco GP2-t. Grafika szempontjából egyértelműen fel-veszi a versenyt, bármely eddigi elődjével. Né-hány pálya pedig kifejezetten szebb, mint bárhol máshol. Az autó mozgatása is rendkívül élethű, nem is beszélve a kerék koszolódásáról és a piló-ta fejmozgásáról (már amennyit szerencsét-len mozogni tud). Ám az igazi nagy ász, az a játszhatóság! Ez messze lenyom min-den eddigi játékot. Az autót könnyebb te-relgetni, a kanyarokat simábban lehet be-venni és az előzéseknél sokkal pontosab-ban lehet kormányozni. Ez a három dolog megdobja az élvezhetőséget a játéknak, így használhatóvá válik mindenki számára, még azoknak is, akik nem kedvelik az ilyen típusú versenyeket.

A másik dolog, ami nagyon élethűen és szépen van kivitelezve, az a kocsik meg-pördülése. Végre nem úgy hagyjuk el a pályát, mint egy rally-cross autó, hanem lassan és komótosan, ahogy az életben

melyik F1 volt eddig, kizárólag a "körtítés" szépségének a hiánya miatt nem veri agyon a "nagy" vetélytársakat!

Adam



KEZELHETŐSÉGBŐL JELES MONACO GRAND PRIX racing simulation

MONACO GRAND PRIX

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK1

✓ AZ EDDIGI
LEGJÁTSZHATÓBB
× A JÁTÉKON KÍVÜLI
RÉSZ MONDA

88%

576 KONZOL



playstation

TEST

Megint csak a régi szép időkre tudok emlékezni. Annak idején, amikor minden délután a házuk alatt lévő játéktérben "lőtünk", amennyi csak belefért. Az volt ám az igazi élvezet! Balról jobbra egy kis űrhajóval mindenféle ellenfelek áradatával szemben. Aztán később megjelent az Amiga, a C-64, és elleptek mindenkit az ilyen típusú játékok. Jómagam is rengeteget nyúztam a masináimat mindenféle "lövöldözős" programmal. Aztán megjelent az R-Type. Ez valami más volt. Öletesebb, az akkori színvonalon szebb és mindenképp játszha-

Hát igen, az alapprobléma a "kinézet" volt. És akkor az IREM-es figurák leültek egy asztalhoz és elkezdtek gondolkodni. Mit lehetne tenni? Közben a piacon kezdtek megjelenni a régi 2D-ben készült játékok felszpezített, átfirt verziói, mint a Street Fighter EX Plus Alpha, ahol gyakorlatilag ugyanazt a játéktérrel tartották meg, ám a régi sprite-okat kicserélték poligonokra, ezzel 3D látványt adva a mára már kissé elavultnak tűnt képeknek, harcosoknak és háttereknek. És megszületett az R-Type Delta. Bár a játék lényege nem változott gyakorlatilag semmit, mégis szebb, látványosabb és tele van apró, ám remek effektakkal.

A történet gyakorlatilag a szokásos uncsi űrlény sztori. A 22. század hajnalán a földet halálos veszély fenyegeti... BYDO behatolók, bla,bla,bla... utolsó reménysegek

nem lehet teljes a jól megszokott libasorban repkedő különbözően megrajzolt "kis" rosszfiúk nélkül. Na, igen! ők fogják aztán igazán megkeseríteni az életeteket. Nincs más választás, löni kell őket halomra, mert különben nem sok örömet leltok a játékban. Lustabaknak: NEM nagyon lehet kikerülni őket, mert utánatök lönek és annyi. Sokkal inkább ajánlanám a helyi likvi-



IDEGENEK VOLTAK, VANNAK, LESZNEK...

R-TYPE

több, mint a többi "lőj és menj" típusú játék. Forradalmasította a játékiparnak ezt az ágát. Az alapjáték volt. Aztán jöttek a kilencvenes évek és szépen lassan kihaltak a hasonló jellegű programok. Az R-Type is csak szép emlék maradt, pláne miután a készítő kb. egy

mi vagyunk, mert ha nem, akkor mindeknek vége... stb.

Már az elejétől a játéknak nagyon látványosan megrajzolt "lepattant" városokon és szép tájakon harcolhatunk, ám mindent összevetve ez másodlagos, mivel ez egy "nyomd a gombot" típusú küldetössorozat. Természetesen mint minden jó "lövöldözősben" itt is rengeteg főszörny jön szinte mindenhol. Egyébként az elején tényleg szokatlan volt 3D-ben látni "beúszni" ezeket a főfigurákat és nem a megszokott oldalról képből megközelíteni őket. Vannak kisebb főszörnyek és igazán "nagy" arcok is, és... természetesen power up-ok arverzésig.

A másik nagyon hasznos változás a játékban, hogy az eddigi egy űrhajó helyett, most háromból választhattok. Természetesen felmerül a kérdés, hogy mi a különbség egy ilyen lövöldözős játékban űrhajó és űrhajó között?

A mozgás, az irányíthatóság és a fegyverek ereje. Sokkal összetettebb a hajók irányítása, mint eddig bármelyik R-Type-ban volt, mégis egyszerű. Például irányíthatjátok a hajó sebességét is, ami re néha rettentő nagy szükségetek lesz, mert különben könnyedén belerohantok a főellenség "kemény testébe". A hajók más-más tűzerejét, csak az első pár próbálkozás után tudjátok majd besorolni, de érdemes rászánni egy kis időt. Mindenféle lézer, fénysugár és kísértőhold segíti az eleve kudarcra ítélt küldetésünket.

Természetesen egy lövöldözős játék

dálást. Még soha nem láttam ennyi fajta és ennyi méretű rosszfiút, mint az R-Type Delta-ban.

Bár a játék nagyon szép, és nagyon látványos mégis akadt egy apró hiba, ami felett nem tudok elsziklani: **BOTRÁNYOSAN NEHÉZ!!!**

Nagyon elszomorító, hogy erre nem figyeltek, mert ez bizony felemésztheti az egész játszhatóságot is. Persze vérbeli "lövők"-nek nem okozhat gondot egy kis gyakorlás után a játék, ám mégis élvezhetőbb lenne, ha nem kéne 17-szer nekifutni egy-egy főszörnynek.

A zene tekintetében is dolgozhattak volna jobban a "komponisták". Nem egy nagy durranás a soundtrack. A víz alatti pályán kifejezetten rossz (bár megfordult a fejemben, hogy azért ilyen, hogy érzékelhessük az underwa-



Mint már párszor említettem a játék "lövöldözős", és e stílus minden feltételének tökéletesen megfelel. Ha valaki sport-rajongó, az lehet, hogy unalmasnak, bugyutának és legfőképp értelmetlennek tartja a programot. Am hangsúlyozom: itt nem ez a lényeg!

A lényeg kicsit visszarepülni az időben jó 10 évet és képzeletben lemenni a bűdös, lepattant borozóba, ahol a sarokban a játékgépen 10 forintért örökig lehet nyomni a piros gombot.

Ezért érdemes megvenni az R-Type Delta-t, mert olyan mintha egy régi filmet néznénk új minőségben, a nosztalgia és az izgalom furcsa élményének átélésével (lásd: SW Special Edition). Összegezve (ha ez a lenti ekből nem derült volna ki)



csak dicsérni tudom a játékot. Melegen ajánlom, már csak azért is, mert egy szívatós iskolai, gimnáziumi vagy egyetemi nap után kifejezetten jól esik szanaszét löni mindenkit és mindent, ami az utunkba kerül.

Adam



éve megpróbálták kiadni kettős csomagolásban az R-Type 1-et és 2-őt, R-Types néven, ám ez a kor igényeihez mérten nem volt előrelépés. A PSX és az N64 színvonalához képest abszolút "klasszikus" látvány jellemezte (még a játékokban nem igazán otthonosan mozgó barátom is felüvöltött, amikor meglátta: "jesszusom, ez mikor készült 88-ban?").



R-TYPE DELTA

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA**

**1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK**

**✓ SZÉP.
x ÁM NEHÉZ**

90%

Januárban elég sok autóverseny jelenik meg a piacon, így szép számmal válogathatunk a kormánykerék szerelmesei a különböző szimulátorok között. Ezek közül az egyik, a SportsCar Supreme GT. Maga a játék egy GT szimulátor, melyben különböző pályákon versenyzünk különböző autókval.

A főmenüben választhatunk az egyjátékos mód, kétjátékos mód, mentett állás, opciók között. A játékra jellemző a nagyon aprókékos beállítások tömege, melyet már az opcióknál megtalálunk. Első ránézésre értelmellen dolgok áradatának tűnik, de ha jobban belemászkunk a dolgokba, akkor rájövünk, hogy egy-két beállítás nagyon jól jöhet a verseny alatt.

Mint már mondtam, az egész a főopcióknál kezdődik. Itt érzékeny közé játékosok konfigurálhatják a kontrollert (CONTROLLER) és emellett elég sokféle módon beállít-

első próbálkozásainknál, hogy ne rohadjon le az autó rögtön a célegyenes végén a kanyarban. Ez utóbbit tényleg ajánlom, mert elég nehézkes (vagy épp túl könnyed??) irányítása van a játéknak. Szóval, nem nehéz nekimenni a falnak. Ebben a menüpontban az utolsó dolog egy segítő nyíl beállítása. Ez akkor jöhet jól, ha már valamennyire tudunk versenyezni és látni szeretnénk az ellenfeleinket, akkor is ha már látótávolságon kívül vannak. Ez a nyílacska megmutatja az előttünk lévő kocsipontos helyét.

A következő lépcsőfokon a

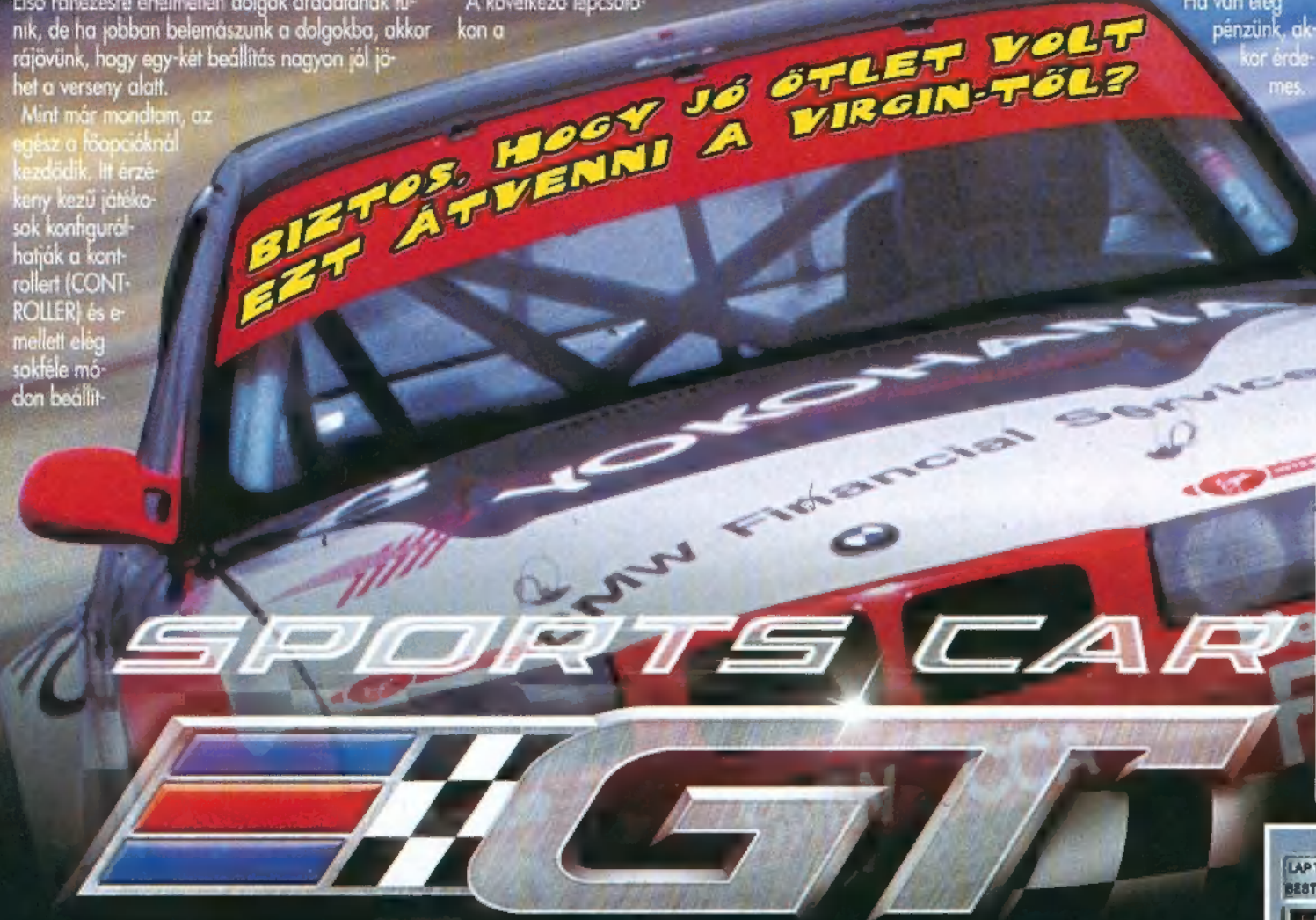
a felfüggesztést (SUSPENSION), a kipufogót (EXHAUST), a motort (ENGINE), a sebességváltót (GEARBOX), a légterelő szárnyakat (AERO KIT) és végül a kerekeket is (TIRES). Ez nem lesz különösebben nehéz munka, mivel egyszerűen meg kell adnunk, hogy melyik osztályban versenyzünk a kocsival, és annak megfelelő alkatrészt vehetünk. Amikor már tetemes összeget a magunkénak mondhatunk, válik jelentőssé a TUNING pont. Itt a megszerzett alkatrészeket lehet kicsit felpécizni.

Ha van elég pénzünk, akkor érdemes.

lászott volna az. Persze maga a három nézet is szerintem kissé kevés, de ez még nem lenne akkora probléma.

A másik dolog, ami bántó, az a pályák beláthatósága. Megszámlálhatatlan alkalommal egyszerűen nekimentem a falnak, mert nem láttam, hogy kanyar következett. Ha ezzel is csak nehezíteni próbálták a játékot, azt kell mondanom, hogy sikerült. Van egy éjszakai pálya, ahol egyszerűen lehetetlen rendesen bevenni a kanyarokat, mert 200-al simán kirepülünk mint a diszkosz, mivel láthatatlan az út, ráadásul még a szemünkbe is világít egy csomó lámpa. A kocsik nagyon labilisak, ami néha jó, néha kifejezetten rossz.

Az ellenfelek természetesen dróton mennek előttünk, és sosem hibáznak (én legalább is nem láttam még). Nem lehet őket letolni a pályáról, még akkor sem lassulnak le, ha sikerült őket (nagy nehezen) a fűre küldeni. Az esetek többségében gyorsabbak nálunk, de egy hatóságos módszert tudok ajánlani: amikor meg akar előzni, az F-1-ből megismert módon kormányoz-

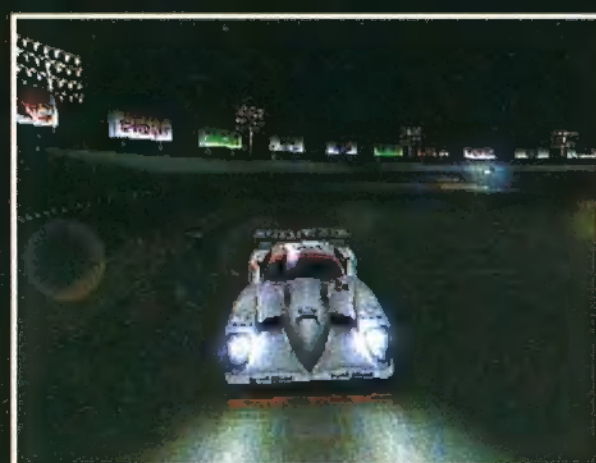


HIGH-SPEED RACING IN THE WORLD'S FASTEST SPORTS CARS

hatják a hangokat is. Gyakorlatilag minden hanghatást meg kell határoznunk. Az effektusokat (SFX), a háttérzenét (BGM) sőt még ki is választhatjuk a nekünk legjobban tetsző muzsikát is (PLAY BGM).

A DEFAULT VIEW az alapbeállításokat tükrözi. Ha kezdőként ismerkedünk a játékkal, érdemes a törhetetlenséget is beállítani, mert fontos lehet az

szokásos két fő játéktípus közül választhatunk. ARCADE vagy SEASON. Kezdjük a könnyebbellel. Az ARCADE verzióban rögtön mindent megkapunk. Bármelyik autót, bármely pályán, bármilyen hosszúságon vezethetjük. Itt van egy SELECT FIELD menüpont, ami gyakorlatilag a nehézséget jelenti. A GTQ a GT Qualifying class-t jelenti. Itt a kezdők tehetik próbára tudásukat. A GT 3 Class már egy komolyabb fokozat, nagyobb állagsebességgel. A GT 2 Class a felpécizett autók versenye átlag 170 Mph-val.



Nem nehéz kitalálni: a pengék a GT1-ben gyűrik a járgányokat halálra. Itt minden autó gyors, kegyetlen és önző. Itt már igazán nagyokat lehet bukni!! Az ARCADE módban gyakorlatilag ennyi. Ha a fentieket beállítottuk, már mehetünk is versenyezni.

A SEASON mód már sokkal komplikáltabb. Itt bizony akad sok minden, amivel megkeseríthetjük az életünket a készítő. A GT Class-t már nem választhatjuk ki. Lentől kell egyre feljebb küszkönnünk a listán. Emellett meg kell vásárolnunk a kocsinkat is. Ezt a CAR SHOP-ban tehetjük meg, ahol 50.000 dollár "zsebpénzből" kell gazdálkodnunk. Négy jármű közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelőbbet. Ha ezzel megvagyunk, akkor vásárolt autónkkal kéne egy kis pénz gyűjteni, mivel később egyre jobb alkatrészeket kell vennünk a kocsira a MODIFICATIONS menüpontban. Itt kicserélhetjük a féket (BRAKES),

A mentés mellett már csak a játék kezdését választhatjuk. Mielőtt nekiindulunk a versenynek, még megnézhetjük a pálya fontosabb adatait. Ami a legfontosabb, az talán a pénz. Ahhoz, hogy (a későbbi vásárlásokra elég) pénzt kapjunk, legalább a harmadik helyen kell végezni.

Különböző hajthatunk akár órákig is, elég gyatra fizetést mondhatunk a magunkénak, amivel nem igazán tudunk bármit is venni. Legfeljebb az osztályoknak megfelelően tudjuk "bevásárolni" kocsinkat, de a tuningolásra ne is almodjatos.

Az időjárás nem sokban befolyásolja a kocsik irányíthatóságát. Gyakorlatilag vezetők könnyen állhatnak a "vizes-vezetésre", úgyhogy nem hiszem, hogy probléma lenne.

Térjünk végül rá magára a versenyre, ami (hat mit mondjak) elég rosszul sikerült. Ami a legrosszabb az egészben, az a három választható nézet. Nagyon idegesítő, amikor a készítők spórolnak a munkával és a belső nézetet egyszerűen úgy adják meg, hogy kiszedik a kocsit a képről. Még nem találkoztam olyan játékkal, ahol ennyire



zatok elé. Szelesítsék kicsit meg az autót. Ez ellen nem sikerült mit tenniük. Persze ez sem tart örökké, szóval próbáljatos nyerni.

Mindent összegezve, jobbat vártam a játék akció részétől. A macerás előkészítés után egy sokkal szebb, játszhatóbb, kezelhetőbb versenyt csináltak volna.

Adam

SPORTS CAR GT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÓKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2

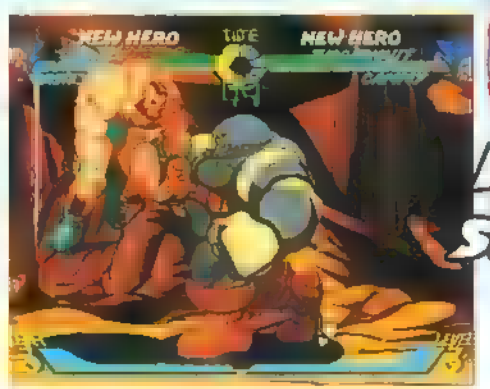
✓ HÁATBIZTOS VAN EGY
× SABLONOS AUTÓVERSENY

64%

576 KONZOL

A STREET FIGHTER nem szorul különösebb bemutatásra. Az X-MEN sem nagyon, bár azok kedvéért, akik teljesen analfabéták az ügyben elárulom, hogy egy már-már klasszikusnak számító képregényhősről van szó, aki már jó pár évtizede küzd a "szokásos" gonoszok ellen a világ minden újságárusánál. Amikor először hír érkezett ■ X-Men vs. SF megjelenéséről, alig lehetett csillogítani azon ismerőseimet, akik mind a verekedős játékokban, mind ■ képregény világban otthon vannak. Már nem volt más hátra, mint várni a megjelenést és reménykedni. A "drukkol" még az is nagyban megturbózta, hogy az interneten is kezdtek megjelenni ■ reklámok és a CAPCOM homepage-en is egyértelműen ott virított a jel: a híres játéktérmi gépet végre a PSX rajongók is megcsodálhatják, sőt hazavihetik, mivel az eddigi legmagasabb színvonalon fog megjelenni ■ STREET FIGHTER család legújabb tagja. Na, igen. Az X-Men vs. SF ■ a játék, amelyet meg kellett volna hagyni szép álmoknak és nem realizálni pocské valósággá. Pedig sajnos ez történt. Nem hittem a szememnek, amikor először bekapcsoltam a PSX-et, hogy kipróbáljam a klasszikus SF család legújabb csemetjét.

Verekedős játékokból manapság akkora a választék, hogy egy ilyen színvonalú program egyszerűen ■ fogja megállni a helyét. Még az sem igazán segít, hogy a STREET FIGHTER-név történelem ■ verekedős játékokban. Pedig az. Akkor miért kell valamit erőltetni, ami ennyire nem működik? Elsőre talán kissé agresszívnek tűnnek a fent leírt dolgok, de miután kipróbáltatok a játékot, köve hiszem, hogy valaki is mosolyogni tud majd.



Mivel tulajdonképpen ■ játéktérmi gépet próbálták átírni ■ lehető legjobb, bele kellett volna tenni ■ TAG-TEAM verziót, ami lehetővé tette két harccsal a küzdelmet egy időben, e-mellett a speciális ütések szintén párban közös erővel, lehetővé bevinni az ellenfélnek. A Playstation verzióban ebből csak az egyik használható, ez pedig ■ közös ütés. Persze ■ ■ teljesen ■ ■ "alap verzióval", mert itt csak az ütés idejére jön be a társunk és őt a gép vezérli. Nyugodtan állíthatom, hogy az eredeti TAG-TEAM mód volt ■ egyik nagy pozitívuma a játéktérmi verzióknak. Ez itt nincs. A másik alapvető probléma az a játék kinézete. Ronda! Mintha a készítő nem tudnának egyszerűen újat alkotni. A szokásos irányítás, a szokásos elrendezésben. Hangsúlyozom: nem arról van szó, hogy használhatatlan, csak éppen 1999-hez képest gyenge.

Ha egy az egyben szeretnék volna "átírni" ■ játéktérmi verziót, akkor azt kell mondanom, hogy elég gyengén sikerült. A játszhatóságban egyértelműen éreződik, hogy nem igazán lehet a Playstation-re átvinni a játékot, mivel már a mozgásoknál is rengeteg frame-et kellett kihagyni. Darabos és "kockázott" lett a harcosok mozgása. Ez abból adódik, hogy a PSX-ben csak 2 mega RAM van, ebből következik a gyengécske felbontás és játszhatóság.

Ezen próbálták persze ■ programozók segíteni, mégpedig úgy, hogy a közkeletesebb harcosoknak (pl: Ryu-nak)

Combo-kat könnyű megtanulni, ám gyakorlatban használni annál nehezebb. Magát az akciót összegezve a megszokott dolgok dominálnak, ami intő jel azok számára, akik valami újdonságra várva rohannak az üzletkebe megvenni a cd-t. Csak hard-core SF rajongóknak ajánlom.

Tulajdonképpen csak azt sajnálom, hogy ennyire gyengén is képesek voltak CAPCOM-ék kiadni ezt a játékot. Számomra egy új játék mindenképp fejlesztéseket, javított grafikát és úgy egyáltalán, javított játszhatóságot jelent. ■ azt kell mondanom, hogy egyik sincs igazán jelen. Bár én nem tartozom a legjobban elvakult verekedős játék rajongók közé, mégis sokszor



hatják, hogyha minden fejlesztés nélkül egy a játéktérmi gépről készült fénymásolatot próbálnak kiadni kizárólag azzal a céllal, hogy újabb "fejezet" jelenjen meg a SF meséből, nem jut előre ■ a CAPCOM, sem azok, akik egy újabb verekedős játék reményében komoly összeget dobnak ki az ablakon erre a verzióra. Sajnálom, hogy nem tudok nektek áradozni erről ■ játékról, de amit nyújt, annál sokkal többet vártam. Az igazi probléma igazán ezekkel ■ rossz verziókkal az, hogy eltompítják az eredeti játék fényét, ami viszont mérföldkő volt a verekedős játékok történetében.



szebb ■ mozgása, magasabb felbontásban küzdenek, ám ez automatikusan hozza magával ■ tény: a kevésbé közkeletesebb figurák (pl: Juggernaut) gyakorlatilag alig mozgatják magukat harc közben. Az ő küzdelmük sokkal inkább emlékeztet egy kockázott filmre, mint egy animált játékra. Grafikai szempontból tehát mindenképp nagyon gyenge konverzió lett a játéktérmi változatból.

Az introról talán megemlíteném, hogy nagyon gyerekes. Persze lehet, hogy én vagyok túlságosan rossz-májú, de nekem nagyon nem jött be. Érdemes figyelni a dumára a főcím megjelenésekor, ■ jó ideig nevetés tárgya volt, amikor barátaimmal játszottunk ■ programmal (ha esetleg lemaradtatok róla, nem ■ megijedni, a START gomb megnyomása után újra elmondja...).

A játszhatóság nagyon hasonlít ■ előző SF játékokra, bár ■ van a SUPER MOVE képesség, ami harcosonként két extrát sebező ütest tesz lehetővé. Emellett nagyobb valamennyivel a képernyő mérete is. A



bunyózom ezekkel ■ típusú "idegnyugtatókkal". De még az én "loikus" szememet is bántja a sok figyelem-lenség, ami jelen van ebben ■ programban. Persze meg lehet kérdezni: Van olyan verekedős játéktérmi gép, ami jól átjött a PSX-re ?? Igen, szerintem van. A TEKKEN 3. Sokkal színvonalasabbra sikerült mind ez az átalakítás. A STREET FIGHTER rajongókat nem szeretném megsérteni a fenti véleményekkel, de ők is belát-



Talán a következő a STREET FIGHTER vs. CARE BEARS remélhetőleg jobban sikerül.

Adam



X-MEN VS. STREET FIGHTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ CSAK A NÉV
✗ EGYEN ATRÁS, SEMMI ÚJ

600%

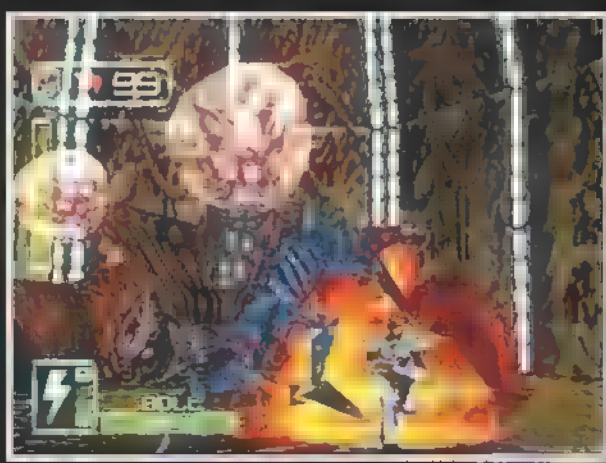
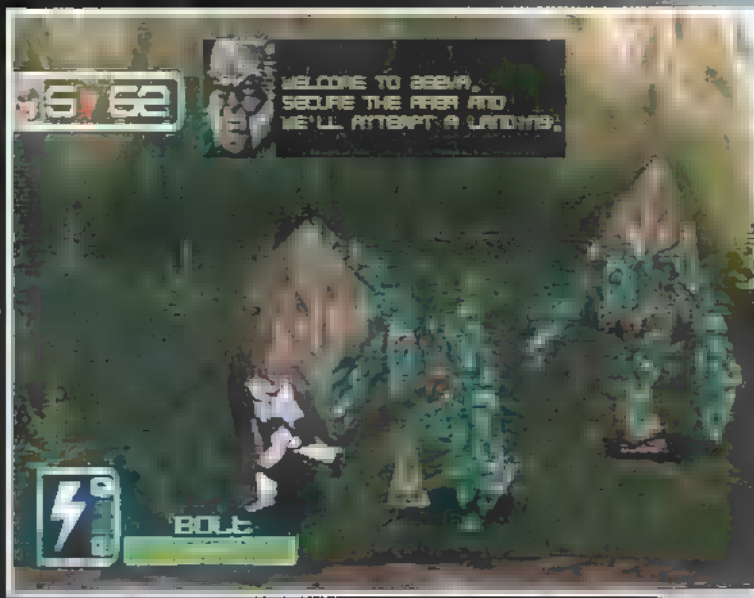
576 KONZOL

Mint a külvilágos játékok avatott szakértője örömmel konstataltam, hogy a Midway újabb "lőj mindenre, ami mozog!" típusú anyaggal leptt meg minket, mégpedig az ASSAULT-ol. A cucc hangulatúan az Aliens-t és a Stripes Trappert idézi, elég jól, így a hangulattal nincs is nagyobb gond. Mással mánduk van, de erről később.

mintha magból kell majd... (személyes véleményem, hiszen minden katonának és a bűnözőknek egyaránt nem kell... Akármelyik... Ez... játék nem... Akarom mondani... fekete képernyő...)

Assault-nak az a titka, hogy nem... (Assault-nak az a titka, hogy nem...)

hiszen az Aliens-játék is, és ott az volt a bajom, hogy az Alien... (hiszen az Aliens-játék is, és ott az volt a bajom, hogy az Alien...)



ASSZONYOK (ÉS URAK) A SEREGBEN

A játékmenetben két karakter... (A játékmenetben két karakter...)



SZEGÉNY BOGARAK

Az Assault-játék... (Az Assault-játék...)

Assault-nak az a titka, hogy nem... (Assault-nak az a titka, hogy nem...)



ÉRTÉKELEÉS

Más játék... (Más játék...)

VÁR AZ ŪRHADSEREG! ASSAULT

Assault-nak az a titka, hogy nem... (Assault-nak az a titka, hogy nem...)

ASSAULT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
MAGAS RÁNYÍTÓ ENERGE HANGOK

✓ A JÁTSZHATÓSÁGA IGAZAN
KÖNYVÍZSÉGES
X MÉRLEG EGYEN KÖNYVÍZSÉGES

79%

576 KONZOL

Mint főszerkesztő néha úgy érzem, hogy "túl jó" helyzetben vagyok a játékokat illetően. Számolatlanul hevernek asztalomon a legújabb demók, előzetesek, japán és amerikai verziók – ezért megmondom őszintén, nem minden játékkal foglalkozom olyan szinten, ahogy kellene. Sőt, bevallom, szinte csak a komolyabb címekkel foglalkozom behatóbban. Ezért nem is értem, hogy keveredtem bele ebbe a Running Wild témába. Beököltem a lemezt, tettem-vettem, és megpillantottam az Universal Studios logót. Mi a szösz! Ezek követték el a Crash sorozatot is! De ekkor még nem sejtettem semmit... A Running Wild egy olyan tipikus rétegjáték, amelyet páran biztosan szeretni fognak, a leg-

kielégítő marad. Grafikai "butítást" nem fogsz felfedezni, mert amúgy sem olyan nagy durranás a grafika. He-He. Szóval ott tartottam, hogy egyedül csak az játsszon, aki egy kicsit stikkes. Mint én. Ez az egyjátékos mód ugyanis kizárólag egy dologra koncentrált: az időeredmények, azaz rekordok döntögetésére. Nekem bevallom, marhára tetszett, hogy végigpróbáltam az összes szereplőt (versenytulajdonosai), és a kos mellett döntöttem.

pályákon is választhatsz egy pár útvonal közül. Mivel a sebesség szokatlanul gyors, ezért szinte lehetetlen kétszer ugyanazon az úton végigszaladni – örül az ember, ha nem megfálnak! Gyagyás dolog, de nekem mégis tetszett. Vannak még további felvehető tárgyak is, de ezekről tényleg nem akarok írni, mert ameddig én játszottam, egyiktől sem függött semmi – maximum az a cucc jött jól, amellyel egy időre sérthetetlené váltam. Így nem tudott kilőni Medium fokozaton Coronado, a bika.

A játék lényege tehát: egy eszeveszettül (ez jól!) száguldó állatkát kell vezetni egy akadályok-

OPCIÓK

Az Options menü ugyanolyan egyszerű, mint maga a játék. Végeredményben két dolgot fogunk használni belőle: a rekordlistát (Records) a titkos opciókat (Secret Options) – ez utóbbiakat folyamatosan nyerjük majd el futamok után.

MI ÉRTÉKES A JÁTÉKBAN?

Hmmmm. Nekem tetszett, de annak, aki a tartalmas játékokat kedveli, annak semmit. Annak se sokat, aki izzadva ad ki minden fillért egy játékért. Mert túl sokat a Running Wild nem ér. Az viszont, aki kedveli a flúgos, könnyen emészthető versenyjátékokat, annak szerintem be fog jönni. Mert ez a játék szórakoztató, és



FUTRINKA UTCAI MESEK RUNNING WILD



The...
Ez...
A...



MI LEHET EGY
FUTKÁRDÍTÓS JÁTÉK
LÉNYEGE?

EGYEDÜL VAGY
KETTEN?



RUNNING WILD

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ABLETT

✓ IGEN NEM FUTKÁRDÍTÓS
× A JÁTÉK NEM NEM NEM
NEM NEM NEM NEM

81%

Kellemes csalódást okozott nekem a The Granstream Saga című játék. Mikor először megláttam, nem néztem belőle ki sok jót, de aztán ahogy haladtam előre a történetben egyre jobban megtetszett. A játék stílusát egyszerűen meg lehet határozni: Role-Playing Game, azaz RPG. A fentebb említett kellemes csalódás már csak azért is következett be, mivel a játék na-

Azonban volt négy nagyhatalmú varázsló (Wise men), akik elhatározták, hogy megmentik az emberiséget. Létrehoztak öt repülő kontinenst. Ezeknek a kontinenseknek a levegőben tartásához az energiát egy varázslótorony – az Airlim – biztosította. Azonban a Wise men-ek lassan valamilyen titokzatos esemény során eltűntek, és Airlim energiája is fogyni kezdett, így a kontinensek szép lassan elkezdtek süllyedni. A játék főszereplője Eon, aki az egyik kontinensen él mostohaapjával, Valos-szal. Ők ketten próbálják csökkenteni a kontinensük süllyedését, úgy, hogy alkalmanként (egy-egy varázskő segítségével) levágnak néhány kisebb darabot a földrészből. Ám sem tarthat öröké, mivel Valos az utolsó követ is elhasználta. A játék történetéről a továbbiakban csak annyit, hogy Eon mellé áll egy ti-

még egy apró iránytűnk is, ez a tájékozódást segíti. Forgathatjuk is a kamerát, ezt az L1-R1 gombokkal tehetjük meg (a nagyobb labirintusokban ezt nem érdemes használni, mivel csak megzavar a tájékozódásban). Az X-szel beszélgetünk. A Háromszöggel léphetünk az Inventoryba. Itt az Item-nél használhatjuk tárgyainkat és gyógyító növényeinket, valamint MP pótlóinkat is. Fontos megemlíteni, hogy ha mondjuk van nálunk egy kulcs, valamint megtaláltuk a hozzávaló zárt ajtót, akkor be kell lépünk az Item menübe, és innen használhatjuk a kulcsunkat – nincs automata használat. Az Equip-nál felszereléseinket szemlélhetjük meg, valamint rakhatjuk használatba. Lehet nálunk fegyver (Weapon), páncélzat (Armour), és pajzs (Shield) is. Ha fel akarunk rakni egy új cuccot, baloldalt láthatjuk, hogy milyen teljesítménynöveléssel vagy csökkenéssel fog járni a felvétele. Ezenkívül jó lesz figyelni arra is, hogy az adott eszköznek milyen speciális tulajdonsága van, mi ellen használható igazán jól és mire nem. Például tűzes kardnak hiába ugyanakkora az ereje, mint a jegesnek, ha egyszer mondjuk egy vulkánban kell küzdeni tűzes ellenfelek ellen. Felszereléseket vehetünk a városokban is, de szerintem nagyságrendekkel jobbakat lehet találni. Éppen ezért érde-



gyon "csendben" jelent meg (nem volt körülötte óriási hírverés), amíg meg nem kaptam nem is hallottam róla és a készítő cég is teljesen ismeretlen számomra. Így aztán meglepődtem, hogy még csak ez az első játékuk és máris milyen jól alkottak.

tokzatos erő, és az lesz a feladata, hogy megtalálja egy titokzatos lányt, Arciát akit a királypártiak tartanak fogva. (ők sem pusztultak el a katasztrófa során, hanem csináltak egy nagy hadi (lég)hajót, és azzal keserítik meg a túlélők életét.) Kettejüknek ezután lesz a küldetésük, hogy megmentse az emberiséget, illetve a kontinenseket a pusztulástól.

Persze nem lesznek egyedül, csatlakozni fog hozzájuk még a kalóz Larmee, valamint Korky, aki tulajdonképpen úgy néz ki, mint egy madár, de utálja, ha madárnak nézik – ő azt mondja magáról, hogy egy "Spirit Beast". Harcok és kalandok során sok minden ki fog még derülni királypártiak céljáról, a kontinensekről, valamint a Wise men-ekről is, ám

ezeket a poénokat inkább nem lövöm le. A történet mindenesetre nagyon izgalmas, fordulatokban gazdag, érdekes és még hosszú is.

KEZELÉS

Az irányítás kapcsán következőket lehet elmondani: ha éppen harcolunk, akkor csak a Négyzet és a Háromszög igazán aktív gomb. A Négyzettel használhatjuk a gyógyító varázslatunkat (ha van elég MP-nk), ilyenkor a játék megkérdezi, hogy komolyan gondoljuk-e a szándékunkat. Az energiánkat a bal felső sarokban láthatjuk.

Az LP azt mutatja, hogy ép hány "adag" energiánk van, a HP pedig, hogy az aktuális adagból épp mennyit használtunk el. Emellett van varázs, azaz az MP pontszámunk. Van

átkutatni a labirintusokat, mivel a ládákban értékes felszereléseket találhatunk (vigyázzunk, mert nem mindegyik láda az, aminek látszik). Az elavult felszereléseinket el is adhatjuk, erre a célra egy külön boltot találhatunk. A Magic-nél találhatjuk a varázslatainkat, illetve azok tulajdonságait (mennyi MP-t fogyaszt, milyen erős stb.). A Status-nál egy kis összefoglalót nézhetünk meg állapotunkról. Megnézhetjük, hogy mekkora szinten állunk (LV), mennyiből mennyi az LP-nk, és a HP-nk. Megnézhetjük pénzünk nagyságát (GP) valamint, hogy milyen felszerelések és varázslatok vannak használatba helyezve. MP pontszámunk egyébként szinte végtelen nagy lehet, nincs szabályozva



a maximum értéke. A legérdekesebb pont a Sceptre. Ez tulajdonképpen a talonnak felel meg. Eon-nak a birtokában van egy varázserő, amivel ha lát, vagy megérint egy tárgyat, akkor azt képes ide a talonba helyezni, és később, ha

AZ ÁRVÍZ

Több mint száz évvel ezelőtt egy hatalmas háború söpört végig a földön a gonosz királypártiak (Imperial), és jó forradalmár szövetségesek között. A háború során a király erői bevetettek egy gépet, ami hatalmas tűztengerrel borította el a szövetségesek területeit. Ám egy hiba folytán a tűz megolvasztotta az Északon és Délen található óriási jégmezőket. A tragédia bekövetkezett, a jég megolvadt, és hatalmas szökőárok árasztották el az egész földet.



ABB RPG DE EZ

Granstream

szüksége van rá elő is tudja varázsolni. Ráadásul, ha az adott tárgy már eltört vagy megsérült, Eon-nak az sem akadály – ezzel a képességével meg tudja javítani, illetve újra elő tudja hozni.

De, hogy ez könnyebben érthető legyen, néhány gyakorlati példát is említek: egy helyen két kristályt kell begyűjteni és a helyére rakni, hogy kinyíljon a tovább vezető út. Am ha a kristályt elveszük a helyéről, az ajtók pályán bezáródnak és nem mehetünk ki. Ilyenkor azt kell tenni, hogy amikor megkérdezi a játék, hogy el akarjuk-e venni a kristályt, akkor "No"-t nyomunk. Ezután a varázserőnkkel lemásolhatjuk (azaz talonba tehetjük) a kristályokat, majd a kellő pillanatban előhozhatjuk őket. Ezt a képességünket rengeteg helyen használhatjuk (például, amikor egy őrtől kell elvenni a kulcsot), és a dobozokban talált fegyvereket és pajzsokat



zettel a használatba helyezett varázslatainkat használhatjuk. A Háromszöggel Inventory-t hozhatjuk elő, ideális, ha mondjuk valamilyen gyógyító fűvet vagy MP töltőt akarunk használni. Ezenkívül az L1-R1+iránnyal oldalazhatunk, ami rendkívül fontos lehet. A kétszer előre hatására futni tudunk. Egyébként szerintem egy kicsit nehézkes ez az irányítás, nem mindig reagál

ÉRTÉKELES

Nagyon jó játék ■ The Granstream Saga – tényleg nem számítottam arra, hogy ilyen jó véleménnyel leszek vele kapcsolatban. A dicséret előtt azonban jöjjenek a hibák. Nem igazán tetszett, hogy a labirintusokban a szörnyek újratemlőnek, azaz hiába nyírjuk ki őket. Ez főként ezért idegesítő, mivel nem kapunk tapasztalati pontot és nincs hagyomá-

nyos karakterfejlődés. Van néhány olyan ellenfél, akiket ropant nehéz legyőzni. Az irányítás, mint már említettem kicsit nehézkes, ám



lúk (általában a történet legizgalmasabb részeit láthatjuk rajzfilmesen). Ahhoz képest, hogy a játék 1 CD terjedelmű, ez igazi pozitívum. Ez már csak azért is tetszett, mivel elég csípem a Manga stílust. Szerencsére a rajzfilmek hosszúsága és mennyisége nem ment a játék hosszúsá-

TAL VALAMIMÁS

jól a gombokra karakterünk. Ha győzünk, a többi RPG-vel ellentétben nem kapunk tapasztalati pontot (sajnos). Szintén úgy léphetünk, ha például megtalálunk egy-egy fontos tárgyat, és ahogy haladunk a történettel, úgy is fejlődik emberünk.

TIPPEK

A főellenségek ellen a legjobb taktika, ha nagyon sokat oldalazunk és futunk. Ha egy városba érünk, ne felejtünk bevásárolni öngyógyításból és MP töltőből. Ha épp sérültek vagyunk, látogassunk meg egy templomot, ott feltöltenek minket energiával, valamint menthetünk is. A labirintusokban keressük a mentőhelyeket, mert ezek szintén feltöltenek minket HP-vel. A városokban mindenkivel beszéljünk, mert értékes információkat és tárgyakat kaphatunk. Szinte minden településen találhatunk hordókat és fadobozokat, ezeket az X-szel mindenképpen vizsgáljuk át, mivel NAGYON ÉRTEKES tárgyakat találhatunk bennük! A labirintusokat is jól alaposan járjuk át, mert ezekben is találhatunk jó felszereléseket. Érdeemes megküzdeni mindenkivel, mert pénzt és MP-t kapunk, ami később még jól jöhet. Ha kevés a pénzünk, érdemes keresni egy olyan helyet, ahol harcolhatunk és gyűjtögethetünk.

is ezzel hozhatjuk rendbe. Az Option-ban csak a szokásos dolgokat kalibrálhatjuk át.

A HARC

A harc, mint minden valamirevaló RPG-ben óriási szerepet tölt be. Tulajdonképpen a körönkénti és a folyamatos harc keverékét találjuk a játékban. Ez azt jelenti, hogy amikor valahol kószálunk, akkor láthatjuk a szörnyeket. Ha valamelyiknek a közelébe érünk, akkor az megtámad. Ilyenkor hirtelen "ránk kerülnek" a felszereléseink, és már mehet is a küzdelem.

Persze a szörnyeket ki is lehet kerülni, ha elég ügyesek vagyunk. Az irányítás egy kicsit megváltozik harc közben. Az X-szel kardozhathatunk, támadhatunk. A Kör az egyik legfontosabb, ezzel a pajzsunkat magunk elé tartva védekezhathatunk, szinte mindent kilehet védeni. A Négy-

megszokható. Kb. ■ voltak ■ hibák, most jöhetnek a dicséretetek. Ami nagyon tetszett a grafika volt. A Final Fantasy VII óta ■ láttam ilyen szép grafikájú RPG-t, és ha még ■ FFVII-et ■ éri utol, akkor is az egyik legszebb. Nem szeretek tipelni, de játék képkocka per másodperces sebessége nagyon nagy lehet (konkrétan nem tudom mennyi kb. 50 körül), melynek eredményeképpen nagyon szép letisztult ■ grafika, és ami fontos szép színes is. Nagyon jó a történet is, változatos és izgalmas, ahogy alakul Eon-nak és barátainak sorsa. A történet ráadásul könnyen értelmezhető, nem túl bonyolult, nehéz benne elakadni, és szerencsére nem kell hülye nyakatekert logikai feladatokkal



gának a rovására, én úgy érzem, hogy elég terjedelmes a prógi (sajnos nincs beépítve számláló). A zenék szépek, illenek a játékhoz. A TGS tehát egy nagyon jó RPG, bátran szerezzé meg mindenki, aki szereti a stílust.

Veres Miki



GRANSTREAM SAGA

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENESONÁ

1 JÁTEKOS

1 HANGFALPILC

ANALÓG RÁNYÍTÓ

GYÖNYÖRŰ RAJZFILMES HANGVILÁG

ÉS KIVÉLŐI HANGVILÁG

TRICK MEGVÁLTOZÁS RÁNYÍTÁS

HAGYOMÁNYOS KARAKTERFEJLŐDÉS

900%

SOROLJUNK BE!

A Bug's Life egy 3D-s platform játék. Hősödet hátulról látod és így kell az aktuális helyszínen végrehajtani a feladatot. A feladatot, melyet vagy az animációból tudsz meg, vagy Fűrge fogja mondani menet közben. A 3D-s terep tele lesz meglepetésekkel, mert az egyik sarkon egy pók tanyázik, a hátad mögött egy kukac kukacoskodik, a fejed felett egy darázs húz el, te pedig egy magas fal előtt állsz. Kb. el is soroltam az első pálya sajátosságait, melyek mind be is fognak következni. Egy hangyának minden magas, tehát a fal, lehet, hogy csak egy milliméternyi emelkedés, de ennek a kis embernek – bocs, hangyának – minden nagy, ugye. Először tehát csak a hangyaboly közelében tevékenykedhetsz, de a történet alakulása szerint el kell jutnod a városba, ahol ugyancsak az ugri-bugri rész következik, de új tereptárgyakkal. Dobozok, sörösüvegek hevernek szanaszét. Végül vissza a hangyabolyhoz, de már esőben, s még egy repülés rész is bejön, amikor a boly hercegnőjét irányítod. Három pálya után mindig egy főellenség, neki sokkal több energiája lesz, mint neked, de még jó, hogy tudunk menteni.

EGY FILM? EGY JÁTÉK? EGY JÁTÉKFILM!

A játékot a Traveller's Tales készítette, amely név szakmában. Bár az is igaz, hogy inkább a '90-es évek elején voltak termékenyebbek a C64 és Amiga idején, de ott már bizonyítottak. Am azt hiszem, ezúttal is bebizonyították, hogy profi a gárda: két-ség fér hozzá, hogy tudnak játékot készíteni. Mivel a Disney mindent megadott a cégnek, így szabadon felhasználhatták az összes animációt, figurát, mozgást, illetve hangot. Ez azt jelenti, hogy egy tökéletes konverzió született, egy olyan, ami 100%-ig követi a film eseményeit. Szóval igen meglepő volt, hogy a "Bogár" nyitó képsorai a TV képernyőjéről köszöntek vissza, s ez a továbbiakban nem lesz ritkaságba menő eseményszám, mert az összes átvezető jelenet (ami 36 darabból

áll!) mind a filmből lett kiállítva! Sőt, a megoldandó feladatok is kísértetiesen emlékeztettek a mozifilmre.

B-TERV

Fűrge egy hangya. ő lesz a főszereplője ennek a pöttöm, ám mégis óriási történetnek. Fűrge az a feltaláló-típus, aki mindig is valami újon tör a fejét. Találmányai legelőször óriási felfedezések, ám a maradi hangyavezetés nem értékeli a forradalmi újításokat. Az meg már az utolsó csepp volt a tengerben, amikor a Sáskáknak által kikészített magokat pont Fűrge egyik gépezele szórta bele a szomszédos patakba. A Sáskák ugyanis minden

évben egyfajta adóként szedik az elemőzsi-át. Most tehát Fűrge hibájából kezdek előről az egész-szet, Fűrget pedig elküldik segítségért.

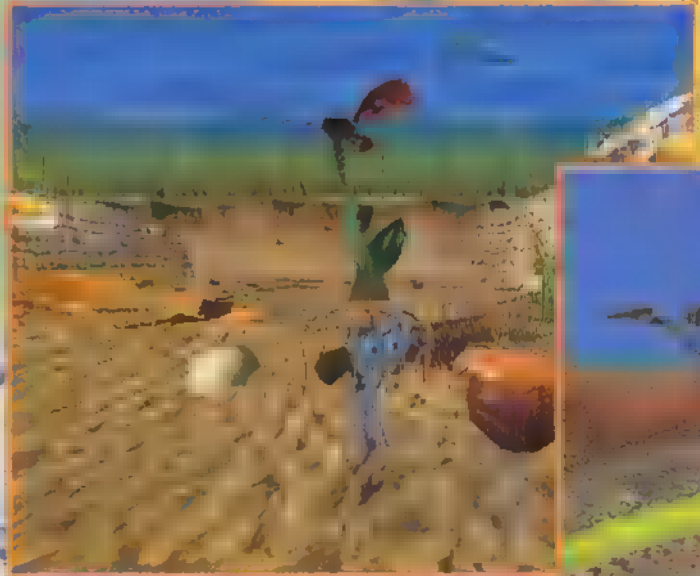
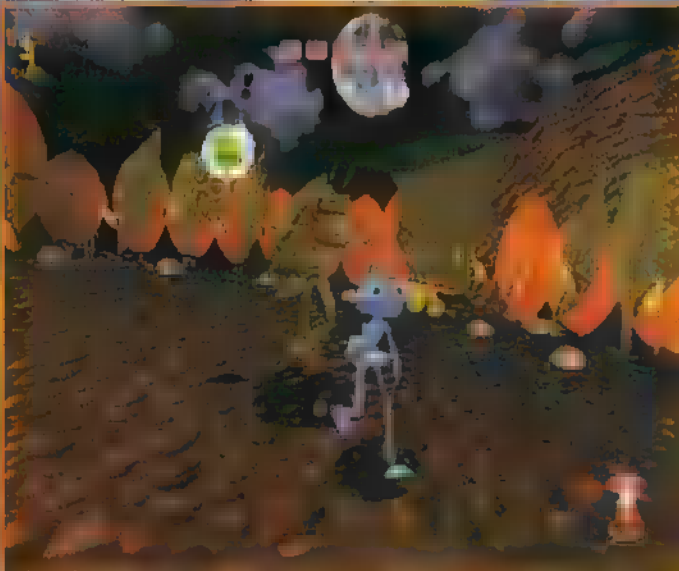
GOMBKIOSZTÁS

Az irányokkal mozoghatsz, vagy ha van analóg joystick-ed, akkor a kis karral vezérelhetsz. Az X gombbal tudsz ugrani, a Körrel löhetsz, valamint a gomb segítségével tudod a magokat cipelni. Ha megfogtál egy magot, vagy rajta állsz, akkor a Há-

T-ti-ti-ti-ti-ti-ti-ti – így kezdődött el valahogy a moziban és a PlayStation-on-ömben a Bug's Life című játék. Végre! Ordítottam fel. A Toy Story után itt a második Pixar film, ahol megint CSAK számítógépeket alkalmaztak a több, mint másfél órás műhöz. Mert ez esetben is műszületett. Nem elég a remekül megkomponált történet, az elképesztően megrajzolt, illetve renderelt figurák, és a fülbemászóan hangzatos zenék, még a részletekre is figyeltek. Nemcsak a főszereplő pislog és mozog, hanem a háttérben álló, szinte alig látszó figura is éppen vakarja a fejét, vagy nézelődik! És ettől lett a Pixar Február 4. óta Magyarországon is isten. Még nagyobb majd jövőre, a Toy Story 2 után lesz, de addig is nézzük,

mit lehet kihozni a PlayStation-ból.

TALPUNK ALATT A VILÁG





ZELDA NINTENDO 64 TIPPEK

Az szinte egészen biztos, hogy a legtöbb N64 tulajdonos az elmúlt hetekben ■ Zelda 64-et nyúzta, így hát úgy gondoltuk, ■ fogtak megsértődni, ha még néhány tippet adunk a játékhoz. A múlt hónapban közölt megoldásunk ■ a kissé rendszertelenül kismelt alcímek ellenére – úgy tűnik sokatoknak nyújtott segítséget, úgyhogy most először is ahhoz következik egy kiegészítés. Bár igyekeztem minden fontos tárgy holletét megemlíteni, egy dolog mégis kimaradt, mégpedig a bumeráng. Mondjuk a hardcore játékosok nyilván a segítségem nélkül is megtalálják, de azért egyeseknek ez problémát jelentett. Szóval a bumerángot Jabu-Jabu gyomrában kell keresni, abban a teremben, aminek hullámszik az alja, és ha jól emlékszem sok-sok rájaszerű lény repked benne. Ezt ■ természet csak úgy lehet kinyitni, ha az előtte lévő kapcsolóra Ruto hercegnővel együtt (!) állunk rá – hősünk súlya ugyanis ■ elég. Ha minden ellenséget kinyitunk a helységben, utána jelenik meg a láda, ami a bumerángot rejt magában. A nagy csápokat természetesen csak ezután lehet megsemmisíteni.

A múltkor talán szűkszavú voltam a végkifejletnél is. Történhet ugyanis, hogy a játékos abba ■ kellemetlen helyzetbe kerül, hogy ■ Ganonnal való összecsapáskor elfogy ■ varázssereje. Ilyenkor ■ a teendő, hogy Ganont odacsúljuk az egyik romhoz, amit a szörny egyetlen csapással eltakarít az útból. A törmelék nyomán zöld üvegek maradnak, azaz a problémánk megoldódott. Még nagyobb biztonságban érezhetjük azonban magunkat, ha a Kakariko faluban vásárolunk Ultimate (kék) italt. Az üvegeinket mellesleg nem csak itallal tölthetjük fel, hanem tündéreket is tárolhatunk bennük – erről majd később.

Nos, több hiányosság azt hiszem nem volt ■ leírásban, szóval akkor rátérek azokra a dolgokra, amik a játék végig vitele szempontjából ugyan nem nélkülözhetetlenek, de azért érdekességképpen mindenképpen említésre méltók.

AZ ARANY RÚPIÁK

Az arany színű kristályok a legértékesebbek ■ játékban, ezek mindegyike 200 rúpiát ér. Ilyet akkor kapunk, amikor begyűjtjük mind a 100 arany-érmét ■ pókok elpusztításáért, azaz kiszabadítjuk az elátkozott család utolsó tagját is (a Kakariko faluban). Ez látszólag nem nagy ajándék a rengeteg munkánkért, csak hogy ezt az ajándékot annyiszor vehetjük fel, amennyiszor visszatérünk – szóval inentől a pénz nem akadály. Vannak mellesleg Arany Rúpiák elrejtve is, amiket korábban is beszerezhetünk – persze ezeket csak egyszer.

Menjünk például ■ Goron város bejáratához, ahol egy emelvényeszerű platform található, rajta körbe kövek vannak kirakva. Álljunk rá erre az emelvényre, és játsszuk el ■ Song of Storms-ot, mire egy nyílás keletkezik a földön. Lent, a barlangban a ládából vehetjük ki a pénzt.

A Kakariko faluban szintén van egy titkos barlang. Amint belépünk a faluba, rögtön szembetűnik egy fa. Álljunk a fához, és tegyünk tíz lépést a falu ■ felé – így egy tágasabb tér közepén állunk meg. Ha van Rumble Pak az irányítóhoz csatlakoztatva, a Stone of Agony, már jelzi is, hogy helyben vagyunk: tegyünk hát le egy bombát. A ki-robantott lyukon keresztül néhány zombihoz

jutunk. Ezeket nyírjuk ki (a Nap dallamának, illetve a kardunknak a használatával), ■ máris miénk az aranypénz.

Végül még egy Arany Rúpiát tudok felidézni az emlékezetemben: ez a Tűz Templomában van, ■ másik olyan "toronyban", mint amilyenben a kalapács is található. Ennek eléréséhez azonban szükséges a Madárijesztő dalának a megtanulása is!

A MADÁRIJESZTŐ DALA

Ez a legfurcsább dal, ezt elhihetitek! A Hylia-tó partján kis korunkban két madárijesztőt is megismerhetünk; ezek egyike – ha megmutatjuk neki ■ okarínát – megkér minket, hogy komponáljunk neki egy dalt. Ez tehát egy olyan dal lesz, amit mindenki maga találhat ki. Erdemes egyszerűen írni, hogy könnyű legyen megjegyezni. A madárijesztő aztán memorizálja ■ hangokat, s ha visszajátsszuk neki felnőtt korunkban is, onnantól ez lesz az ő dala. S hogy mire jó mindez? "Csupán" annyira, hogy ■ dallammal máshol is segítségül hívhatjuk a szalmabábut, aki így a megfelelő helyre állva fogódzkodóként szolgál ■ kampónkhoz. Az összes pák begyűjtéséhez például nélkülözhetetlen a madárijesztő! Általában ott érdemes megidézni, ahol Navi zöldre váltva jelez egy-egy helyet. A Tűz Templománál maradvá például, ha a labirintus tetején állva (ahol ide-oda gurulnak ■ kövek) felnézünk, láthatunk egy liftet, ami azonban csak egy olyan platformról érhető el, ami nagyon magasan van. Navi tehát itt jelzi, hogy ■ platformra meg kéne idézni a barátunkat.

JOB B CSALI BESZERZÉSE

A halastónál pecázgatva arra hamar rájöhettünk, hogy a legnagyobb halak mindig jó mélyen úszkálnak. Ezeknek előcsalása nem túl könnyű – hacsak nem csalunk egy kicsit. Éjszaka menjünk horgászni, majd ahogy elvettük a botot a kölcsönzöből, ússzunk be a tó közepére a fatuskóhoz. Járjuk körül, mire ha szerencsénk van, a tuskóra felmászva megtalálhatjuk a mélyvízi csalt. Igaz, hogy ■ tó menti tábla tiltja ennek használatát, de nem szól érte senki, szóval nyugodtan akasszuk a horgunkra.

Felnőttként egyébként a hecc kedvéért megpróbálhatjuk lehalászni a horgász csákját. Csak álljunk eléje, és ha jól célzunk, máris ott lityeg a horgunkra akadva a tőkfődő. A horgász persze eléggé felkapja a vizet, de ha visszaadjuk neki, megnyugszik. Nem úgy, ha behajítjuk ■ sapkát a tóba! Ebben az esetben 50 rúpiás bírsággal büntet minket.

ÜZLETELIS A MASZKOKKAL

Azt már futólag ■ múltkor is említettem, hogy a várban lévő maszk-shopban vállaltunk egy kis munkát. Tulajdonképpen ■ Death Mountain-hez vezető ösvény öre hívja fel ■ figyelmünket a boltra. A maszkokat mindig tegyük fel, ha el akarjuk őket adni! Nos a következő maszkokat vehetjük át bizományba: Keaton Mask – Ez az első maszk, amit ki lehet kölcsönözni. A már említett örnek lehel- adni, aki a hegyi ösvénynél örködik. Skull Mask – Ezzel a koponyás maszkkal nem csak pénzt lehet szerezni! A Lost Woods

erdőben van egy félreeső tisztás, ahol két bokor lövöldöz ránk. Miután ezekkel végeztünk, a magas fűben keressük meg azt a helyet, ahol pillangók repkednek: ott lesz egy titkos lejárát. A lenti barlangban szintén amolyan köpködő növények élnek, s éppen az "év arcát" akarják megváltoztatni. A rusnya növényeknek ez a förtelmes maszk lesz a kedvencük, s jutalomként egy szívkeretet nyújtanak át. Megszabadulni a maszktól szintén az erdőben lehet: a maszkat felöltve beszéljünk a koponyás kölyökkel (a tuskóra felállva), aki hajlandó fizetni érte. Igaz, nem a teljes árat csengeti ki, így ezen az üzleten veszünk néhány rúpiát.

Spooky Mask – Megint egy ijesztő maszk: ezt ezúttal a Kakariko falu temetőjében adhatjuk el. Napközben ott lófrál egy kisgyerek, akinek a példaképe a sirásó, s ezért azonnal megtetszik neki a maszk. Kifizeti érte ■ teljes vételárat, 30 rúpiát.

Bunny Hood – Ez egy nyúl-maszk, amire elég nehéz vevőt találni – vagy legalábbis nem árt tudni, hogy hol kell keresni. Azt a futót kell megtalálni, akivel felnőtt korunkban majd versenyezhetünk! Menjünk a Lon Lon Ranch bejáratától keletre, s ott várakozzunk az úton. Estefelé arra fog kacsogni a futó, akit kövessünk mindaddig, amíg le nem ül. Ha beszélünk vele, kiderül, hogy minden vágya az, ha olyan gyors lehetne, mint egy nyúl. Ha felöltjük a maszkot, ■ úgy szóltjuk meg, roppant izgatott lesz, s hajlandó bármennyi pénzt megadni ■ maszkért. Valóban úgy is cselekszik, s degeszre tömi a bukszákat.

Mask of Truth – A négy maszk eladása után jutalmat kapunk: ■től fogva bármelyik maszktól kikölcsönözhetjük. A legérdekesebb az Igazság Maszkja, amivel elnyerjük azt ■ képességet, hogy meghalljuk a beszélő kövek hangját. Ezek azok a kövek, amiken ugyanaz az ábra látható, mint a maszkon, ■ melyek már eddig is különösen viselkedtek: ha rájuk ütünk, megmondják a pontos időt. A maszkat felöltve különböző tippeket kaphatunk tőlük. Zora Mask, Goron Mask, Gerudo Mask – Ezek a maszkok a Mask of Truth-tal együtt válnak választhatóvá, ám különösebb jelentőségük nincs. Mondjuk érdekességképpen ki lehet próbálni, hogyan reagálnak rájuk azok a népek, akiket ábrázolnak.

ENERGIA A TÜNDÉREKTŐL

Ha már így a maszkok kapcsán meg lettek említve a pletykás kövek, hát íme még egy hasznosítási módjuk. Ha eljuttasszuk nekik vagy Zelda vagy Epona dallamát, pirosan fénylő tündéreket varázsolhatunk elő, akik visszaadják az energiánkat. Ha teli van az energiánk, a tündéreket el is raktározhatjuk az üvegeinkben. Amennyiben varázserőre is szükségünk van, a Song of Storms-ot játsszuk el – ekkor még fényesebb tündérek jelennek meg. Am azt meg kell jegyeznem: ■ nagy vörös tündérek nem lehet üvegbe zární!

A köveket egyébként el is lehet tűntetni. Ha felrobbantjuk őket, elkezdnek színesen villogni, majd elszállnak, mint egy rakéta. Visszatérve azonban a tündérekre még más helyeken is találhatunk ilyen segítséget: például a titkos töltő kutaknál, amik közül egyet már ■ múlt számunkban említettem. Navi is sokszor felhívja ■ figyelmünket egy-egy elrejtőzt tündére: amikor valami jelentéktelennek tűnő helyhez repül, és átvált a színe zöld-

re, próbáljunk meg zánélni! Végül egy érdekes módja még a tündérfogásnak, ha pillangókat változtattunk elő. Ezt csak fiatalabb korunkban tudjuk megtenni, ugyanis egy Deku ág szükséges a művelethez. A botot a kezünkben tartva vegyünk üldözőbe egy pillangót – de csak lassan. Abban a pillanatban, amikor a bot vége hozzáér a lepkéhez, bekövetkezik a varázslat.

A TÖBBSZÖR ÜVEG BESZERZÉSE

Hogy minél több italt tudjunk magunknál tartani, ■ egy hátrány, ha több üveggel is rendelkezünk. A megoldásban már leírtam, hol lehet beszerezni a négy palackot, ám ezen belül a szellemárusra csak felületesen tértem ki. A várkapunál tanyázó árus azon kívűl, hogy ■ nagy szellemekért jobban fizet, pontozza is a munkánkat: minden nagy szellem 100 pontot ér nála. Amikor elérjük az 1000 pontot, akkor kapjuk meg az üveget. A nagy szellemek a mezőn ijesztgetik a vándorokat, s mivel roppant gyorsak, elég nehéz őket elkapni. Csakis Epona nyergéből lehet lenyilazni őket. Szóval akkor most tisztázzuk, hol is vannak azok a bizonyos szellemek.

1. nagy szellem – Ahogy a várkaputól elindulunk ■ farm irányába, rögtön megpillantjuk.

2. nagy szellem – A Gerudo völgy bejáratától Délre, a magasban kiszögellő sziklaszirton alatt bújk elő.

3. nagy szellem – Majdnem ugyanott, ahol a 2. szellem volt, csak most az ellenkező irányba (Északra) lovagoljunk az úton. Miután elhagytuk ■ Gerudo völgy bejáratát, térjünk le az útról, és az ott lévő fa baloldalánál menjünk el. A megjelenő szellemet a dombnak felfelé kergessük, ■ a dombtetőre érve lenyilazhatjuk.

4. nagy szellem – A Lon Lon Farmtól keletre van egy köfal. Ha ennek a sarkánál (alul), elhaladunk, időnként előbújik itt is egy szellem.

5. nagy szellem – Ismét a keleti kőfalnál kell keresni a következő szellemet: lovagoljunk Délre ■ ott vezető úton, majd az Y elágazásnál egészen közel menjünk ■ két út közötti köhöz, és úgy menjünk át ■ kerítés nyílásánál. Ekkor bújk elő az újabb szellem.

6. nagy szellem – A Kokiri Forest bejáratától délre néhány fa egy kisebb erdőséget alkot. Ha ezek között szalmozunk, valahol megint fel fog bukkanni egy szellem.

7. nagy szellem – Ezt a szellemet a többitől eltérően lesből lehet eltalálni. A Kakariko faluba vezető lépcsőnél egy szikla nyúlik be a patak fölé: ott álljunk meg Eponával, és figyeljünk a lépcső felé. Időről időre ott fog megjelenni a célpont, akibe azonnal bele kell eresztetni két nyilvesszőt.

8. nagy szellem – A Lon Lon Ranch bejáratától melletti fától keletre induljunk, s rögtön feltűnik előttünk.

9. nagy szellem – Ugyanazoknál a fáknál, ahol a hatodik szellem volt, van egy magasabb, zöldebb fa. Lovagoljunk el mellette Keletre, és mindjárt előbújik a szellem.

10. nagy szellem – A vártól Nyugatra továbbfolyik ■ patak, melynek végétől (ahol befolyik a sziklák alá) induljunk el ■ Lon Lon Ranch irányába, és nyomban feltűnik, akit kerestünk.

Hát akkor ennyit mára a Zeldáról, további kellemes kalandozást!
V.Z.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE - TELJES MEGOLDÁS

RUPTURE FARMS

Első képernyő – 3 Mudokon: Állj meg a hordó mögött, a lefelé gombbal tudsz lemászni. Ugorj le egy szinttel lejjebb, majd állítsd át a szeletelő gépet a karral. Hívd magad után a mudokont kétszer, hogy lejjebb küld az alsó képernyőre. Itt ugorj át az alvó Slighez, de úgy, hogy pont elkapd az ő szigetének a szélét. Amikor felébred és leugrik, húzd fel magad, majd semmisítsd meg. Most már semmi akadálya, hogy lehívd a második mudokont és elküld háromukat a madárportálon keresztül.

Az alvó Slig – 2 Mudokon: Mássz le szintén a hordónál és végy magadhoz egy gránátot. Robbantsd fel az örrobotot, majd intézd el a Sligeket is. Lent még van egy féreg, őt szintén egy gránáttal kell megküzdeni. Ahhoz, hogy a két Mudokont elteleportáld, még le kell robbantanod az örrobotot.

Aknák – 2 Mudokon: Még kell egy gránát, hogy az előző képen lévő bombákat ki tudd iktatni. Aztán már le tudsz mászni a hordók mögött. A kapcsolóval tudod a szeletelőt állítani, majd magad után hívva a két zöldséget elküldeni egy jobb világ felé.

Az első rejtett ajtó – 1 Mudokon: Húzd meg a kart, ami lóg a plafonról, majd ugorj a kinyílt ajtóba. Robbantsd fel a Sliget, majd lent dobd a gránátot az aknára. A padlósúroló elküldése után fent tudod a madarakkal visszajuttatni magad a felszínre.

Az alvó Slig helye – 2 Mudokon: Szálldd meg a Sliget, majd húzd meg vele a kart. Menj el vele jobbra, ahol öld meg a társát, majd saját magad is. Most már leviheted barátait a lifttel.

Padlósúrolók – 2 Mudokon: Amint belépsz a lift utáni ajtón, rögtön két barátodat is el tudod teleportálni a jobbra található madarak segítségével.

Slig és örrobot – 3 Mudokon: Rögtön az előző feladat után egy magaslaton kötsz ki, ahol várd meg, amíg a balga Slig a kis lapocskára áll és húzd meg a kart. Most megint húzd meg, de igyekezz utána menni. Ha sikeresen leérkeztél próbálj meg lopezva lejutni az első szintre, nehogy a Slig lelőjön. Végy magadhoz egy gránátot és a bal oldalról 4 pityegés után dobd el felfelé célozva. Az örrobotnak annyi, most már imádkozhatsz a Sligne. Húzd meg vele a kart, majd rohanj vele az aknába. Végy még egy gránátot, majd mássz fel és intézd el az örrobotot, majd utána a Sliget. Most már mindhárom Mudokont békében el tudod teleportálni, te pedig a felső madarakkal jütsz vissza.

Hétalvók – 1 Mudokon: Szólítsd meg a Sligeket, majd húzd meg a kart, mire az egyik eltűnik. Most gyorsan imádkozz és semmisítsd meg a Sliget. Mássz fel a szemkötti platformra és húzd meg a kart. Most már csak a bombát kell hatástalanítanod és küldheted is a mudokont.

Gurulás – 3 Mudokon: Az előző fel-

adat után rögtön ott állsz egy kis beugróban, a háttérben pedig egy gonosz Slig van. Robbantsd szét, majd gurulj tovább, ahol is hívd magad után a mudokont. Még a szeletelő előtt állítsd meg, majd mássz fel a kárhoz és húzd meg. Mivel a madarak eltűntek menj ki a képből jobbra és várd meg a Slig a gépezet alá áll és ekkor húzd meg a kart. Menj tovább jobbra, ahol is az árnyékban dolgozik egy munkás. Vidd magaddal a baloldalon otthagyt társaihoz és küldd el őket.

Szeletelő gépek – 6 Mudokon: Nemsokára egy ajtóhoz jutnál, ám még nehogy bemenj rajta, inkább menj tovább jobbra. Egyelőre hagyd itt a barátait, és a következő képen hívd el a mudokont az árnyékba (ahol van még egy, csak szólok, ott ne felejtssd). Lassan gyalogolj át a következő képre és várd meg, amíg a Slig megfordul. Na most kezdjél el szaladni a kapcsoló felé, majd amikor ellenfeled belépett a képbe, ránts meg. Egy hordóval a fején távozik az örök vadászmezőkre. Jó, akkor most a két baloldalon lévő barátait kell elcsalnod a jobboldalon lévő madarakhoz. Még húzd meg a kart, de hiába mész be az ajtón, a másik oldalon a kijárat még zárva van. Most már lemehetsz az előbb látt ajtón.

Liftes jelenet – 3 Mudokon: Itt lent szaladj el balra és végy magadhoz egy gránátot. Menj fel a lifttel, majd ezt dobd rá a lent alvó Sligre. Ugorj a lift jobb széléről jobbra! Egy kis platformon áll, ám ezzel nincs vége a huncutságoknak, kezdj el gurulni jobbra. Itt a kis billegő részek után bejütsz a 3 barátodhoz, akiket csak egyszerűen a madarakon keresztül kell eljuttatnod haza. Mehetsz vissza, majd újabb gránátok vételezése után kirobbanthatod a kijáratot védő bombákat.

STOCKYARD LICEPI

Stockyard-i szökés – 1 Mudokon: Rögtön a második képen, ahogy megjelenysz imádkozz, hogy a lenti Mudokon még idejében el tudjon tűnni az ideges Scrab elől.

A harmadik képernyő – 2 Mudokon: Ahogy átmentek rajtad a mozgásérzékelők ugorj le az árokba. Jobbra van téled egy ajtó, amin bemenve a háttérbe jütsz. Fuss végig a rövid szakaszon, majd a madarak segítségével kerülsz el a bonusz pályára. Itt szólítsd meg az egyik Mudokont és hívd magad után. Lassan indulj el jobbra, de amint észrevetted a Scrab azonnal fordulj vissza és ugorj fel a kis magaslatra. Miután a Scrab ott van alattad, kezdj el futni mint az örült, egészen a pálya végéig bírnod kell a tempót. Teleportáld el a barátodat, de még vissza kell menned, akit ott hagytál. Az egész ceremóniát meg kell ismételni, majd megint vissza az elejére, ahol már csak a madarakba kell beleugranod.

Éjszaka – 2 Mudokon: Amikor a bogarak megadják neked az üzeneteket, menj tovább, és cselezd ki a Sligeket. Miután lemásztál imádkozz,

hogy megjelenjen a portál a kép jobb szélén. Miután megérkezel az új pályarészre, azonnal ugorj egyet a Háromszög gombbal, mert különben a veled szemben álló Slig szét fog löni. Miután kiment a képből kapaszkodj fel a lógásból és fuss át a következő képre. Miután a Slig majdnem lelő, megint ugranod kell és megint csak úgy, hogy a következő platform peremét kapod el, vagyis lógsz rajta. Várd meg, hogy kimenjenek lent is fent is az ellenségeid, majd mássz fel, ahol az egyik Mudokont hívd is magad után. Az árnyékban várakozz, amíg újra nem mozoghatsz és szólítsd hozzád a következő barátot. Végül a bombát kell élesítened és várnod az árnyékban az eredményt. Jó, most már elteleportálhatod a 2 társad, majd lent magadat is. A Sliget pedig cselezd ki valahogy.

Rejtett terület – 4 Mudokon: Lopakodjunk arra a képre, ahol a Slig mászkál és egy deaktivizált akna is van. Amint kimegy a Slig a képből, nyomd be az aknát, majd mássz vissza a biztos rejtéket rejtő magaslatra. Hopp, volt egy Slig. Menj lent jobbra és végy magadhoz 3 követ. Mássz le, majd a madarakkal teleportálj el. Mássz fel, majd amint a Slig hátat fordít, menj utána. Fuss el előle, hiszen a platformról lejjebb is tudsz esni, ahol imádkozz és vezess el a szörnyet lenti társaihoz, majd miután megölted őket, semmisítsd meg magadat is. Mássz le és állj meg az aknától 2 lépésre. Hajtsd el a követ úgy, hogy hátra nyomd az irányt. Ugyanezt csináld meg a baloldalon is, majd a fenti két mudokonnal küldd el a lenti kettőt is.

A hegy tetején – 1 Mudokon: Menj tovább az utadon, majd Mássz megint le és vegyél egy követ az aknából, majd balra robbantgátsd ki az aknákat. Miután tiszta a terep mehetsz a madarakhoz. Amint megjelenysz, kezdj el szaladni, de vigyázz a kép szélén le kell guggolnod, hogy átjuthass a következő képre, ahol megint csak vigyáznod kell, mert tele van aknákkal. Miután felügyeskedted magad a rejtékhely mögé, kezdj el imádkozni. Az alsó Slig belerohant az aknába, míg a felsővel menj át a baloldalra és ott minden ellenséget öld meg. Semmisítsd meg a Sliget, majd menj oda te is és teleportáld el a mudokont, majd utána a jobboldalon magadat is.

"Slog Goes Boom" – 1 Mudokon: Azon a képen, ahol ez a szöveg jelenik meg a bogarak ábráján, tovább tudsz gurulni. Miután leráztad a kutyát el tudsz teleportálni. Amint megjelenysz menj át jobbra, mássz fel a baloldali platformra és küldd el a Mudokont a madarakkal. Erre felébred a kutya, és alád mászik. Mássz a kutya helyére, mire ő is jön, de ugorj ki balra és lent fuss a portálba.

Slog megint – 1 Mudokon: Menj tovább az eset után, robbantsd fel a kutyát és ahol leesnél egy fél szinttel lejjebb, ott fordulj jobbra. Mássz le és használd a portált. Kezdj el futni a kutya előtt, kapaszkodj fel az ajtóba. Menj be, mire megjelenysz a háttérben. Imádkozz, hogy a mudokont el-

küld, majd balra nyisd meg a saját portáladat is. Már csak el kell futnod a kutya előtt és vége.

PARAMONIAN TEMPLE

Gurulj kő, gurulj – 3 Mudokon: Amikor belépsz a templomba (ahol a sok ajtó van), rögtön a hozzád legközelebb eső lentibe szaladj be. Itt mássz fel a magaslatra, végy magadhoz egy hűsadarabot és a fenti Paramite-okat intézd is el. Ha jobbra körülnézel látsz egy óriási követ. A gombra lépve tudod szabadjára engedni, nem kéne azonban az útjában állnod. Szóval miután elgurult, menj vissza a helyére és ott gurulj be egy láthatatlan lyukon. Oké, most már a bonusz rész következik. Miután megjelentél gurulj tova a csövön, majd ugorj fel a magaslatra. Dobj el egy húst, majd hívd magad után az egyik mudokont. Vissza kell rohannod az előző képre, megállítani a barátodat és gyorsan vissza a kis magaslatra. Innen még kétszer kell elismételni a procedúrát, majd ha már mindhárom barátod ott álldogál a madarak előtt, akkor imádkozz. Te is a madarakon keresztül jütsz vissza a pályára.

SCRABIAN TEMPLE

Csitt – 2 Mudokon: Amint megjelenysz a Templom felé vezető úton (egy nagy körtáblát kell látnod) gurulj el balra. Imádkozz, hogy a bonusz pályára kerülhess. Először is hatástalanítsd a bombát, majd szálldd meg a Sliget. Menj el vele balra és öld meg az óluktól kiáramló Slogokat. Semmisítsd meg a Sliget is, majd saját magad menj az előző képre. A fent mászkáló sárgaságot is öld meg, majd küld el a két mudokont is.

Liftezek – 3 Mudokon: A templomban a legalsó szinten a jobbszélső ajtóban nemcsak egy gyertya meggyújtása a feladat, hanem 3 mudokon is el van rejtve. A pálya elején a lifttel menj fel egy emeletet, majd a baloldaltól csald el a Scrab-ot. A karral tudod leküldeni a liftet, így megszabadultál egyben a Scrabtól is. A baloldalon meghallgathatod a dallamot, de a lifttel lejjebb mehetsz. A madarak egy titkos részhez vezetnek. Itt a stratégia a következő: Szólítsd meg az egyik mudokont, hívd magad után, majd fuss át a baloldali képernyőre. Itt teleportáld el a madarakkal, majd vissza jobbra. Ezt még kétszer ismételd el, és a lenti madarakkal visszajuthatsz a pályára.

Mászóka – 1 Mudokon: A templomból a legalsó baloldali ajtón kell bemenned. Mássz le, majd fuss végig balra, és az ajtó előtt kapaszkodj fel. A gyertya még nem ég, de itt el tudsz gurulni balra! Imádkozz a madarakhoz, hogy egy rejtett részhez juss. Na, először is hívd el a mudokont a baloldali képre. A madarak ugyan elrepültek, de egyelőre nincs mit tenni. Menj vissza a jobboldali képre, ahol mássz le és még a Scrab előtt gurulj be a csőbe. Nyugodtan leeshetsz, ugyanis egy perem szélén kötsz majd ki. Mássz fel, és megint csak mássz tovább, de figyelj a moz-

gásérzékelő robotra. Fent imádkozz, hogy a mudokont elvigyék a madarak, te pedig a lent tudsz elteleportálni.

ZULAG 1

Egyke – 1 Mudokon: Azt az egyetlen barátodat a baloldalon lévő madarakkal juttathatod el, így kinyílik a lézerrel védett ajtó. Menj fel az ajtón.

Cselsorozat – 4 Mudokon: Itt fent azonnal kezdj el futni balra. Miután átfutottál vagy 3 képernyőn a pillérnél kapaszkodj fel, és szálldd meg az utánad rohant Sliget. Most lödd szét vele a kutyát és kezdj el visszafele menni. Lödd szét a megjelenő Sligeket, majd miután a szeletelőknél is jutottál, addig lödd a kutyát, amíg az összes véreb ki nem pusztul. Most húzd meg vele a kapcsolót, majd megsemmisítheted a Sliget, és te is elkezdhetsz menni jobbra. Hívd magad után az embereket, majd a legvégén vissza velük a pillérekig. Állítsd meg őket, majd menj tovább egy képpel, ahol megkapod azt a tulajdonságot, hogy bombákat robbanthatsz fel. Előbb távolítsd el az útban lévő mudokont, majd robbants. Így ni. Az összegyűlt bandát a kép szélén szálló madarak szállítják el.

Bombák – 2 Mudokon: Haladj tovább balra. Ismét a tudásoddal robbantsd szét a Sliget a bombákkal együtt, majd menj vissza megint, hogy tovább tudj robbantani. Menj tovább balra és miután arrébb helyezted a mudokont: robbants! Hívd őt el jobbra, de egyelőre állítsd le itt fent. Te mássz le, húzd meg a kart és fentről hívd le a barátodat. Oké, most már elteleportálhatod mindkettőjüket.

Rejtett szoba – 3 Mudokon: Lépkedj tova a Sligeken és bombákon, majd megint kapaszkodj fel a pillérre. Öld meg a Sliget, majd húzd meg a kart és ess le a lyukon. Gyorsan be az árnyékba, majd lejjebb egy szinttel. Végy magadhoz egy bombát és öld meg a fenti Sliget. Szálldd meg a megmaradt Sliget és menj le vele a mudokonokig. Öld meg az alvó öröket, majd a Sliget is. Teleportáld el a három barátodat, te pedig a fenti madarakon keresztül jutsz vissza.

Két padlóúroló – 2 Mudokon: Rögtön a következő képen lesz 2 Slig. Öld meg az egyiket, majd a másikkal kezdj el baloldalra menni. Öld meg az összes ellenséget, majd a Sliget is. A két havert a baloldalon lévő madarakkal szállíthatod. Neked az ajtón kell még bemenned.

Gyere kutyus – 2 Mudokon: Miután fent elkezdte menekülni a gaz kutya ellen, ismét a pillér fog elbújtatni. Szálldd meg az időközben megjelent Sliget és öld meg a kutyát, meg a baloldalon lévő két társát, majd saját magát is. Most baloldalon elteleportálhatod 2 társadat, de ahhoz el kell őket vinned a liftig, és ott is csak lent van rá alkalom.

Hordók mögött – 2 Mudokon: Az előző helyen a hordó mögé állva le tudsz mászni. Végy magadhoz egy bombát, de ne használd, hanem

szálldd meg a Sliget. Menj le vele és annyi embert öl meg vele, amennyit csak tudsz. Most a bombával a maradékot innen fentről próbáld meg elintézni. Menj le, és a madarak eljuttatják a mudokonokat a megérdemelt helyre. Kell még egy bomba, hogy a fent posztoló Sliget hatástalanítsd.

Kampó – 2 Mudokon: Vissza jobbra, ahol, ha a hurokba megkapaszkodsz, kinyílik a föld. Ott ess le és rögtön vegyél is magadhoz egy gránátot. Állj a perem szélére és úgy dobd el, hogy lefelé céllozz. Jó, az egyik Slig meghalt. Most szálldd meg a másikat és ess le vele. Lent tisztítsd meg a terepet, majd öld meg magadat is. Vidd le a két komádat és teleport. Te a fenti madarakkal jutsz vissza.

Ismét a hordók – 2 Mudokon: Mássz fel a pillérre és balra kell hogy haladj. Gyorsan ess le, mielőtt a Slig lelőne. Itt megint le tudsz mászni a hordó mögött. Gyorsan ess le, mert megöl a Slig. Egy rövid idő múlva leesik hozzád a barátságatlan látogató, tehát te kapaszkodj fel. Most már tudod irányítani, úgyhogy ess le vele és öld meg a maradékot, majd a teleport és a visszaút marad.

Hárman – 3 Mudokon: A legutolsó képernyőn baloldalt még vár rád 3 mudokon, akiket el kell teleportálnod.

Hordó, hordó, hordó – 2 Mudokon: Megint a hordó is benne van a pakliban, hiszen egy újabb rejtett hely. Szálldd meg a Sliget és öld meg a kutyát. Mássz le és gyilkold meg a másik Sliget, majd magadat is. Hívd le a két barátodat és teleportáld. Mássz ki és a jobboldalon lévő teleport menj vissza a pálya végére és menj be az ajtón a Zulag 2-be

ZULAG 2

Aknák, bombák – 2 Mudokon: Menj be a jobboldali ajtón az elágazásnál. Itt ugord át a bombákat, majd lopózz el az alvó Slig mellett. Fent egy bombát végy magadhoz, majd lefelé céllozva dobd rá a pallóra. Húzd meg a kart, hogy ráessen a bomba szeretett barátunkra. A maradékkal a baloldalon lévő aknákat robbantsd szét, majd küld el a mudokonokat. A lenti karral még hívd le a liftet, fent intézd el a Sliget és húzd meg a kart.

Kutyus – 2 Mudokon: Most a középső ajtó következik. Kezdj el futni a kutya elöl, majd kapaszkodj fel a peremre. A Slig segítségével megölheted, majd magát a Sliget is intézd el. Menj tovább, és a csövön gurulj el jobbra. A bombaadagoló masinát használd ki, majd lopózz tovább. Mássz fel a peremre és céllozd be az öröböt. Most megszállhatod a Sliget, akivel meghúzhatod a kart, megölheted a kutyákat és a baloldalon álldogáló másik Sliget. A két mudokont a madarak viszik el. Mehetsz vissza az elágazáshoz.

Shrykull – 5 Mudokon: Már csak a baloldali ajtó maradt lezáratlan... Szaladj is gyorsan végig egészen addig, ameddig csak tudsz. Itt fent ránts meg a kart, majd gyorsan ess le, mert megölhet a Slig, amikor ő le

akar jönni hozzád, te mássz fel a helyére. Költözz belé, majd balra a hanganalizátornál tudod kiengedni az elzárt mudokont. Még öld meg a másik Sliget, majd utána magadat is. A 3 mudokont egyszerre kell a madarakhoz vinned, hogy megkapd a Shrykull erejét. Menj fel a lifttel és fent is húzd meg a kart, majd nézz el jobbra. Itt imádkozz, hogy mindenki megsemmisüljön, majd a bejövő Sliget megszállva a jobboldalon álldogáló társát végezheted ki. Még szállítsd el a mudokonokat a madarakkal, aztán mehetsz a 3. részbe.

ZULAG 3

Gyilkológép – 3 Mudokon: Kezdjük a jobboldali lenti ajtóval. Először is menj el egészen a harmadik képernyőig, ahol kapaszkodj fel a párányra és bújj bele a Sligbe. Most menj vissza vele balra és a kar segítségével engedj le a társait. Nyirbáld meg őket, majd magad is. Most már Abe-bel menj oda a dolgozó mudokonhoz, és őt is a kapcsolóval juttathatod le. A jobboldali képen a madarak tudják a dolgukat. Miután bementél az ajtón, végy magadhoz gránátokat, majd mássz le. Lent intézd el az egyik őrt, míg a másikkal kezdj el jobbra haladni. Ölj meg mindenkit, majd a kutyát vezényeld magadhoz és uszítsd rá a jobboldalon ácsorgó őrré. Most már megsemmisítheted a Sliget, menj oda a 2 társadhoz és teleport. Már csak a kart kell meghúznod és mehetsz vissza az elágazáshoz.

Aludj el szépen – 1 Mudokon: Maradjunk a jobboldalon, de most már fent játszunk. Először is mássz le a karhoz, majd miután meghúztad fel a magaslatra, annak is a közepére. Amikor a jobboldali gazfickó elindult az kijárat felől, akkor ugorj. A következő képen rohanj tova, átugorva a szakadékot, majd utána nyomj egy ugrást a semmibe. Megkapaszkodtál a következő kép egyik peremén, húzd is fel magad. Várd meg, amíg a Slig kimegy a képből, hogy meghúzhasd a kart. Lejön a lift, menj is fel vele. Fent húzd meg a kart, és végy magadhoz gránátokat. Ezekkel szépen visszafelé haladva elintézheted az összes rosszfiút és a mudokont is elteleportálhatod az első képernyőn.

Nehéz – 6 Mudokon: Az utolsó helyiség a baloldali lesz. Először is ugord át a szakadékot, majd lopózz oda a gránátadó automatához. Végy ki gránátokat, de gyorsan ugorj fel a pillérre, mert felébredt a Slig. Amikor kiment a képből, mássz le és vedd is fel az otthagyt kincseket. Nézz el jobbra is, ahol dobd meg az öröböt. Szálldd meg a Sliget, majd húzd meg a kart. Öld meg a másikat is, meg magadat is, majd mássz le. Utána cikk-cakkban kell ugoratnod, míg végül le nem érkezel az alsó szintre. Menj el balra és öld meg a Sligeket. Szintén balra kell menned, oda, ahol a kapcsoló áll. Húzd meg, majd gyorsan szaladj vissza a peremre. Itt megint csak öld meg az

utánad mászó Sliget és a lifttel menj föl az otthagyt mudokonért. Még 3 társat szedj össze mellé, és együtt küldd el őket. Húzd meg a kart, majd menj vissza egészen a legalsó szintig. Itt jobbra még van egy képernyő a hordóesőn túl, ahol használhatod a tudásodat és megölhetsz mindenkit. Jobbra vár a maradék 2 társad.

ZULAG 4

Slog kennels – 5 Mudokon: Na ez nem lesz egy egyszerű menet. Először is mássz fel a bomba-automatán túlra is, ott is inkább jobbra menj. Miután bementél az ajtón, húzd meg a kart, de siess, hogy a leendő Slig elől még fel tudj kapaszkodni a pillérre. Itt vond irányításod alá és kezdj el jobbra menni. Ölj meg mindenkit, majd menj le a lifttel, ahol ugyanez a helyzet. Menj tovább jobbra és a sok sallang után lent balra fordulj. Öld meg itt is a Sliget, majd saját magad is. Most Abe-bel menj le a lifthez, ahonnan tovább jobbra. Itt lent gurulj át a résen és kapaszkodj fel a magaslatra. Húzd meg a kart és vidd el a mudokont az előbb látotthoz, így kettőt rögtön el is küldhetsz. Most már csak a hátralévő két Sliget kéne kicselezni. A bombaadó gép nemhiába van ott... Most menj be az ajtón, majd amint megjelen szedj el futni. Egészen addig, amíg fel nem tudsz kapaszkodni a mudokonokhoz. A bombák segítségével öld meg a rád ragadt kutyákat, majd lentről szálldd meg a Sliget. Öld meg vele a kapcsoló mellett lyukból kiönlő kutyákat, majd miután meghúztad a kart, semmisítsd meg. A további 3 mudokont a pálya eleji madarakkal juttathatod el. Most menj vissza a legeslegelejére, ahol jobbra indultál. No, most menj balra. Az árnyékban lopózva kijátszhatod az öröket, majd menj be a fenti ajtón. Az itt következő résznél nem igen lehet elakadni, mert csak egy kis akció, a lényeg a nagy zöld gomb, amivel le lehet kapcsolni az áramot, majd távozni az ajtón.

Utolsó – 1 Mudokon: Na milyen érzés tudni, hogy már csak pillanatok választanak el a végétől? Oké, menj be az ajtón, s már csak 2 perced marad a gáz támadásáig. Ess le egy emelettel, majd még eggyel, de itt ne tovább mássz, hanem ugorj el balra. Így egy csomó időt spórolsz, mert rögtön egy karhoz esel, amit húzz is meg. Menj el balra, a szeletelőket kerülöd ki, majd alul kell közlekedned jobbra, egy újabb karhoz. Ezzel aktivizáltad a liftet. Menj is balra, majd a lift segítségével le. Itt ugord át a bombákat, és lent hatástalanítsd a mudokont rejtő bombákat. Teleportáld el, majd a himbálózó kar segítségével jutsz le a főnökökhöz. Ránts meg a kart és imádkozz, majd viseld a következményeket...

Összesen 99 mudokont mentettél meg!

BAGÓ PÉTER

Következő számunkban az Oddworld: Abe's Exoduss teljes leírásával folytatjuk.

NINTENDO 64 KÓDOK

ROGUE SQUADRON

Az alábbi kódokat a Passcodes képernyőn kell beütnöd:

RADAR - A radar újfajta elven fog működni, és mutatja a talaj kiemelkedéseit is

ACE - Nehezített játék

DIRECTOR - Beírása után egy fekete képernyőre kerülsz. Állj a "Back" pontra, majd lépj vissza. Ezután írd be a MAESTRO kódot. Most újra a fekete képernyőre kerülsz, de két új opciót is találsz ott.

CHICKEN - AT-ST lépegetős bonusz pálya bekapcsolása

HARDROCK - Luke új arcot kap (egy idő után!) a kezdőképernyőn

TOUGHGUY - Minden felvehető cucc nálad lesz

CREDITS - Készítők listája

KOELSCH - Egy Cadillac-et fogsz vezetni, ha a megfelelő küldetésben a V-Winget választod

FARMBOY - Néhány küldetésben választhatod a Millennium Falcont!

TIEDUP - A Falcon mögött rejtőzködik egy Tie Interceptor, amit akár vezethetsz is! Írd be a kódot, aztán a Falcon-nál nyomd felfelé a kart.

IGIVEUP - Örökélet

DEADDACK - Pályaválasztás

BLAMEUS - A producerek képei

Ha minden pályát SILVER medállal fejezel be, megkapod a Death Star Trench Run küldetést.

Ha minden pályát GOLD medállal fejezel be, akkor megkapod az eredeti HOTH csata küldetést.

SPACE STATION: SILICON VALLEY

A Zone Select képernyőn üsd be a Le, Fel, Z, L, Le, Balra, Z, Le kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült beütnöd a kódot. Lépj be bármelyik zónába, majd rögtön lépj is ki és láss csodát megjelent egy rejtett játék!

FORSAKEN

Minden küldetés - A "Press Start" képernyőn add be az A, R, Z, Fel, Fel, C-Fel, C-Fel, C-Le kombinációt.

Sérthetetlenség - A "Press Start" képernyőn add be az A, Z, Z, Fel, Balra, C-Balra, C-Balra, C-Le kombinációt.

Kegyetlen mód - A "Press Start" képernyőn add be a Z, Le, C-Fel, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Le kombinációt.

Örült színek - A "Press Start" képer-

nyőn add be az A, R, Balra, Jobbra, Le, C-Fel, C-Balra, C-Le kombinációt. Örült mód - A "Press Start" képernyőn add be a B, B, R, Fel, Balra, Le, C-Fel, C-Balra kombinációt.

Dróháló mód - A "Press Start" képernyőn add be az L, L, R, Z, Balra, Jobbra, C-Fel, C-Jobbra kombinációt. Végtelen elsődleges fegyver - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: A, R, Z, Jobbra, C-Fel, C-Jobbra, C-Le, C-Le.

Végtelen energia - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: L, Z, Balra, Jobbra, Le, Le, C-Le, C-Le.

Végtelen Solaris - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: B, L, L, Z, Fel, Le, C-Fel, C-Fel.

Végtelen Titanis - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: A, B, L, Fel, Fel, C-Fel, C-Fel, C-Jobbra.

Végtelen másodlagos fegyver - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: B, B, Z, Balra, Balra, C-Fel, C-Balra, and C-Jobbra.

Megfagyasztott ellenfelek - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: R, Z, Jobbra, Jobbra, C-Fel, C-Balra, C-Jobbra, C-Le.

Egy lövéssel győzol - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: B, B, B, L, R, Balra, Le, Le.

Energia mód - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Fel, Fel, Jobbra, Le, C-Balra, C-Balra.

KNIFE EDGE

Pályaválasztás: a STORY vagy TEAM módokban üsd be a következő kódot, akkor, amikor a pálya száma a képernyőn látható - mind a négy C lenyomva tartva+R szintén lent tartva, majd Jobb, Fel, Bal, Le a kereszttel.

TURBO 2

A kódképernyőn írd be:

BEWAREOBLIVIONISATHAND - Minden család

STOMPEN - Nagy kezük lesz az ellenfeleknek

UBERNOODLE - Nagy fejek

LIGHTSOUT - "Blackout" mód

WHATSATEXTUREMAP - Másfajta textúrák

HOLASTICKBOY - Vékonyka ellenfelek

PIPSQUEAK - Törpe ellenfelek

PLAYSTATION KÓDOK

HEART OF DARKNESS

Legyen kapcsolva a PlayStation. A kettes irányítón tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, majd kapcsold be a gépet. Várd meg, amíg betöltődik a játék, majd lépj az Options-be (gombok még benyomva). Itt lépj be a Load opcióba, ekkor már elengedheted a gombokat. Ott lesz a teljes pálya-választás, akár képernyőként is!

APCALYPSE

Minden fegyver: Játék közben pauszálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Négyzet, Kör, Fel, Le, X, Négyzet kombinációt.

Teljes energia: Játék közben pauszálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Négyzet, X, Háromszög, Kör kombinációt.

Minden pálya: Játék közben pauszálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Háromszög, Fel, X, Le kombinációt.

Sérthetetlenség: Játék közben pauszálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Le, Fel, Balra, Balra, Háromszög, Fel, Jobbra, Le kombinációt.

SMALL SOLDIERS

Pályakódok:

Level 1 - X, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör, X

Level 2 - Négyzet, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, X

Level 3 - Kör, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X

Level 4 - Háromszög, X, Háromszög,

Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X

Level 5 - X, Négyzet, Háromszög,

Négyzet, Négyzet, X, Háromszög, X

Level 6 - Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X

Level 7 - Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Háromszög, X

Level 8 - Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, X

Level 9 - X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, X, Négyzet

Level 10 - Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet

Level 11 - Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, X, Négyzet

Level 12 - Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Négyzet

Level 13 - X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet

Level 14 - Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet

Minden fegyver - Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, X, Négyzet, X

Sérthetetlenség - Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Kör, X, Négyzet, X

FORSAKEN

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni:

BUBBLES - Engedélyezi a csalásokat

THEFULLMONTY - Fordított pályák

IAMZEUS - Sérthetetlenség, összes fegyver, végtelen lőszer, végtelen lőszer

TITSHOOT - Összes motor választható

MDK

Pályaválasztás - A főmenüben add be a az L1+L2+R1+R2 folyamatos nyomva tartása mellett az alábbi kombinációt: Háromszög, Fel, Háromszög, Kör, Jobbra.

RAE CORPUS

Pályakódok:

Prison - BIDYE

Temple - KNUTW

Space Lab - BENYO

Rocket Silo - CODFEL

Már nem pályakódok, de szintén a Password képernyőn kell beírni őket:

Végtelen fagyasztás - HITT

Végtelen energia - NOHIT

ODDWORLD: AIN'S CORPUS

Pályaválasztás: A főmenüben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Le, Fel, Balra, Jobbra, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Le, Fel, Balra, Jobbra kombinációt

Az összes mozi: A főmenüben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, Kör, Fel, Le, Balra, Jobbra kombinációt

Sérthetetlenség: Játék közben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Kör, Háromszög, Négyzet, X, Le, Le, Le, Kör, Háromszög, Négyzet, X kombinációt

Pályarészlet átléptetése: Játék közben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Kör, Kör, X, X, Négyzet, Négyzet kombinációt

SHADOW GUNNER

A főmenüben tartsd lenyomva a Select gombot, majd gyorsan üsd le a Háromszöget háromszor. Utána már az újonnan megnyílt Cheat menüben tevékenykedhetsz.

Halhatatlanság: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, X, X

Láthatatlanság: Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Háromszög

Super Gun: X, Kör, Háromszög, X, X, Kör, X, Négyzet

Lenti nézet: Háromszög, Háromszög, X, X, Négyzet, Kör, Négyzet, X

Pályaválasztás: Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Kör, Négyzet

TOCA 2

Az alábbi kódokat a vezető nevének kell megadnod:

MINICARS - Micro Machines nézet

LUNAR - Alacsony gravitáció

LONGLONG - 40 körös verseny

PUNCHY - Nem eshetsz ki a bajnokságból

BANGBANG - A Battle mód szabályai érvényesek

TECHLOCK - Bonusz pálya

DUBBED - Könnyebben sérülsz

ELASTIC - Elnyújtja a pályát

TRIPPY - Elmosott hátterek

JUSTFEET - Csak a kerekek látszanak

FASTBOY - Turbó mód

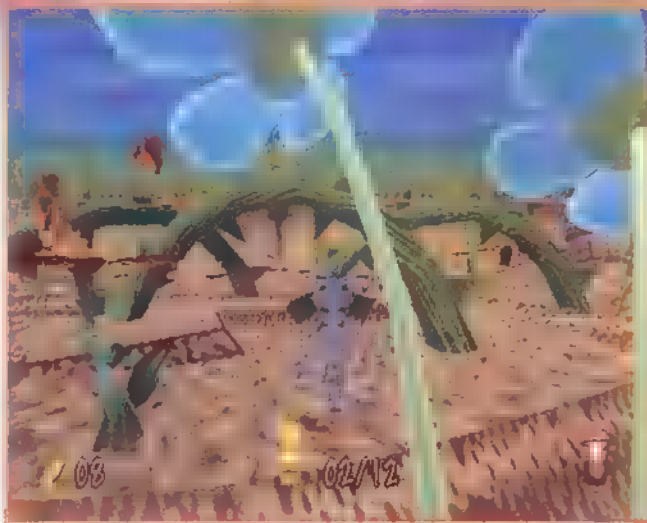
romszöggel a tarsalýodban lévő növények fajtáit változtathatod. A Select-tel tudod lehívni az információs képernyőt, ahol láthatod, hogy hány életed van, mennyi az energiád és hogy miből mennyit szenvedtél össze (ezekről az alábbiakban bővebben is olvashatsz). Az L1 gombot folyamatosan nyomva tartva behívhatod a nézelődő üzemmódot, mert amelyik irányba csak akarod Fürge körül fog nézni.

NÖVÉNYHATÁROZÓ

Fő tevékenységed a túlélés lesz. Ehhez pedig elengedhetetlenek a jó reflexek, és a jó fegyverek. A fegyverek és amúgy az egész élet alapja a magok. Ezt a filozófiát követi a játék, mert apró hősöd a különböző virágokat, illetve növényeket termeszt.

Ehhez két dolog szükséges. A mag és a

tudás. A magot viszonylag könnyen megtalálhatod, keressd a nagy barna bumszlit. Ebből is kettő van, a mozdítható és



FLIK, GRAIN, GOLDBERRY - MIKET MAKOGSZ?

Sajnos a játék legnagyobb hátránya, hogy angol. Ez nálunk nagybácskákánál még nem is lenne probléma, de sajnos egy kisebb emberke ezt nem értheti. No, sebj, majd én elmagyarázom, mi fán terem az a spanyol viasz...

Szóval Fürgevel magokat kell szedgetned. Minden pályán 50 ilyen mag van, addig ne is menj ki, amíg meg nincs az összes (kimenni az áfonyával jelzett tábláknál lehet). Azt, hogy éppen hányadán áll a számláló a kép bal alsó sarkában láthatod. Azután ott van a bűvös Flik szó. Flik, azaz Fürge - ez Te lennél. Szintén minden pályán el van rejtve valahová a 4 db betű. Ha megtaláltad őket 1 étellel gazdagodhatsz. A következő gyűjtögetnivaló, az ellenségek. Két módon lehet begyűjteni a szükséges "aranyáfonya" mennyiséget. Van egy gépezet, amellyel neki lehet rontani a mező lakóinak, s akkor máris egy lélekkel gazdagodtál. Azt, hogy összesen mennyi kell a kép alján, középen láthatod. Igen ám, de van, hogy a szerkezet nem mindenhol jut el. Ilyenkor lép a képbe az arany-színű áfonya, amivel megdobálva az állatokat azok szintén a tied lesznek. És ha mindhárom tényezőtől megvan a maximum, akkor kapsz egy speciális dolgot, egy extra animációt!

"A VIDEÓK MINŐSÉGE LÁTTÁN A VÉR KEZDETT MEGHÚLNI BENNEM"

A Disney-nek köszönhetően a játék átvetető képszo-

végre felfedezték azt a programozók, hogy ha szegény játékos szenvedett egy fél órát a pályán és mindent megtalált, amit csak lehetett, akkor azt ille- ne jutalmazni. Szóval tényleg minden elismerésem!

OSZTÁLYZAT

Hogy mi a véleményem a Bug's Life-ről? Ha a cikkből nem derült volna ki egyértelműen - csak pozitív dolgokat tudok említeni. A grafika nagyon szép, nagyon színes, a kezelésben nem voltak hibák, a hangok pedig végleg elvarázsoltak. Már az aláfesztő zene hallatán is éreztem, hogy itt baj lesz, mert ezt fogom dúdolni egész nap - és tessék, nézzétek csak meg az első sort...

Szóval jó a zene, de a hangok is nagyon frankók. Fürge egész végig beszél - és egyáltalán nem hülyeségeket!

Mindig egy megfelelő kommentárt fűz a történetekhez, és ha elakadtam, akkor elég volt odafigyelnem rá, mert már is a megoldást mormolta magában. A szavatosságot tekintve is majdnem ez a csúcs, mert több hét játék után is csak épphogy a végére értem, ahol aztán megint csak meglepődtem, mert volt egy kis meglepetés is... Szóval ezt most nem árulom el, de hidd el, minden pálya felé egy meglepetéssel. Aki látta a filmet annak külön öröm lesz, hogy ugyanazokat a szereplőket látja viszont, és ugyan azokat a feladatok hajthatja végre. (Gondolj csak vissza, amikor Fürge egy szál virágba kapaszkodva repül át a folyómedret, vagy amikor Atta hercegnő Fürgevel repül, vagy amikor a cirkuszi társulat segít a madár megépítésében. És ez csak pár példa volt mindabból, amit a játékban is ugyanúgy meg kell csinálnod!) Egy hibája azonban mégis akad a játéknak. Bármennyire is profi, bármennyire is ász minden téren, azért csak egy bizonyos korosztálynak szól. És ezek az óvodások, illetve kisiskolások fogják csak bizonyára értékelni, mint ahogy a mozifilmet is: Ujjongva, mert marha jó.

Bagó Péter



A BUG'S LIFE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTEKOS

1 KÉZVEZÉSI ELEM

ANALÓG RÁNYÍTÓ (NEM SZÜKSÉGES)

✓ VÉRTÉK TUD, AMIT EGY FILMADAPTÁCIÓNAK TUDNIA KELL
ÉS MEG ANNÁL IS TÖBBET
× CSAK GYEREKEKNEK!

92%



IXAR

gs
e

a nem mozdítható. Amelyik egy picit be van élélődve a földbe, azt felejtse el, mert egy hangya számára túl nehéz lenne, de ami szabadon hever, azt el tudod cipelni. Ami még szükséges egy növény előállításához, a tudás. A tudást pedig egy érme formájában találod meg. Eleinte csak alacsonyabb szintű növények jelennek meg, mint a gomba, vagy a levél, ami magasabb helyek elérését segíti. Utána jönnek a lövések. Alapból végtelen számú eperrel dobhatod meg az élővilágot, ami két dolog miatt is körülményes. Egyrészt nagyon sokat kell dobnod, hogy meghaljon egy

arra bókászó pók, vagy darázs, másrészt nem minden bogár érzékeli apró lövéseit. Ekkor jönnek képbe az erősebb eprek. A lila, a kék, valamint a zöld eprek már az erősebb állatokat is két vállra fektetik. De még mindig nincs vége a növényeknek, mert vannak még pusztító fajták is, amik szintén az ellenségeidet ölik.



rai a filmből lettek kiollózva, mégpedig szám szerint 36 db! Ez, kb. 20 percnyi felhőtlen szórakozást ígér. Persze ebből 17 csak akkor elérhető, ha tökéletesre teljesítetted a játékot! Egyébként ezt a megoldást nagyon tudtam díjazni, mert

00/24

Emlékszem rá, amikor jó pár évvel ezelőtt megkaptam az első kis Nintendomat. Ezen fantasztikus gépen volt egy marha jó játék, amely az első pillanatban kedvencemmé vált, ez volt a MegaMan. Elképesztően sokat nyüstöltem ezt a programot. Később Game Boy-ra, majd SNES-re is jelentek meg MegaMan játékok, amelyek szintén a kedvenceim közé tartoztak – lényegében a MegaMan sorozat videójáték történelem egyik leghosszabb és legjobb sorozata, akciójátékok között nálam mindig is az élen volt. PlayStation vonatkozása is van a dolognak, mivel több játék is megjelent már a főszereplésével. A legutóbbi MM játék, amire a rajongók vártak MegaMan Legends most végre megjelent. Mint arról már korábban hírt adtunk, a MegaMan Legends szakít a hagyományokkal, és nem akciójáték, hanem kaland/RPG, valamint immár MegaMan is belép "harmadik dimenzióba".

rán. A gyereket MegaMan-nek nevezi el, és az unokája, Roll mellé fogadja, mint a saját fiát. Tizennégy év telik el, ám egy napon Roll szülei eltűnnek egy expedíció során. MegaMan és Roll – akik időközben jó barátok lettek – elhatározzák, hogy fényt derítenek Roll szüleinek rejtélyes eltűnésére, és megtalálják a nagy kincset a Mother Lode-ot. Körülbelül ennyi az előtörténet, hogy hogyan

lunk, így fen-
tebb említett történetet csak szövegesen "élvezhetjük". Miután lement a dolog a főmenüben a szokásos dolgokat találjuk, azaz folytathatjuk a régi állásunkat (Continue), kalibrálhatjuk a beállításokat (Options), valamint új játékot is kezdetünk (New Game). A játék, mint már mondtam 3D-ben játszódik. A szokásos MegaMan-es felada-

alsóban a speciális fegyverünk mennyiségét jelző sávot láthatjuk. Az életcsíkhhoz csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy tulajdonképpen van egy páncélunk, ami ha megsérül, akkor tudnak minket sebezni, egyébként a páncél automatán "gyógyul" – ha elfogy, akkor végünk! Amikor éppen harcolunk, bal felső sarokban van az automata térkép, ami mutatja a bejárt területeket. Az irányítás elég egyszerű, csak azt sajnáltam, hogy nincs analóg támogatás, ami pedig egy ilyen 3D-s játéknál elvárható.

A Négyzettel löhe-

VÍZI VILÁG

Egy olyan világban járunk, ahol hatalmas tengerek borítják a földet. Az emberek a tengerek felett (repülő masinák) illetve apró szigeteken élnek. A lakosok ebben a világban a túléléshez egy ősi technológiát használnak,



mely energiával látja el őket. Ezek az ősi romok a tengerek, valamint a föld alatt találhatóak, így csak egy kis csapat vállalkozik rá, hogy előhozza az embereknek a leleteket – nevük "Diggers", azaz Kutatók. Ők tehát ellátják energiával az emberiséget, ám lassan az energiaforrás kezd kiapadni – ha megtörténik, az az emberiség pusztulásával is járhat. Több év után kiderült, hogy a Kutatóknak az a célja, hogy végre megszerezzenek egy ősi legendás kincset, a Mother Lode-ot. Ezzel az óriási kincssel olyan forrást lehet biztosítani, amellyel soha többé nem kell félni embereknek attól, hogy kifognak az életet adó energiából. Így a Kutatók bejárták az egész világot, hogy megtalálják a kincset és segítsék az embereket. Egy napon egy nagyszerű Kutató, Barell Casket talál egy kis bébit az ásásai so-

alakul MegaMan és Roll sorsa – de a Kutatók valódi célját már csak a játékból tudhatjuk meg!

MINDEN KUTATÓ NEHÉZ...

Sajnos a játékban semmiféle intrót nem talál-



kon, az-
a lövöldözésen kívül a programba egy csomó kaland elemet is beépítettek. Ez azt jelenti, hogy immár beszélgethetünk, mehetünk boltokba, ahol felszereléseket vehetünk, tehát pénzt is kell gyűjtenünk. Mielőtt rátérnék a kezelésre, nézzük milyen ábrák találhatók a képernyőn. A bal felső sarokban van az életcsí-
kunk, míg a jobb



tünk.
A Háromszög a speciális fegyvereket aktiválja (ha van). Az X-szel ugorhatunk, ezen kívül az X+iránnyal kapus módjára vetődhetünk. A Kör az ajtónyitás és a beszélgetés gombja. A Kör+iránnyal sétálhatunk. Az L1-R1-el pedig oldalazni lehet, ami nagyon fontos. Az R2+iránnyal körülnézhetünk. A Select-tel a térképet vehetjük elő egy kicsit nagyobbban,

egyébként ha nem harcolunk, akkor is használható (mondjuk a városokban). A Start-tal juthatunk az Inventory-ba. Fent van az életcsíkunk, a pénzünk, és a játékidőnk. A Normal Items a szokásos használati tárgyakat jelöli, például öngyógyítások, speciális energiapótlók és minden más tárgy is ide kerül. A Special Items a speciális tárgyakat jelöli, itt vannak azok a tárgyak, amelyek használatáról nem mi döntünk, hanem a játék során automatikusan felhasználásra kerülnek. A Buster Parts-nál fegyverünket erősíthetjük, pontosabban fejleszthetjük. Az Equip-pel rakhatjuk fel a cuccot, a Sort-tal pedig berendezhetjük felszereléseinket úgy, hogy mi fejlődjön. Fejleszthetjük a támadó erőt (Attack), az energiát (Energy), a

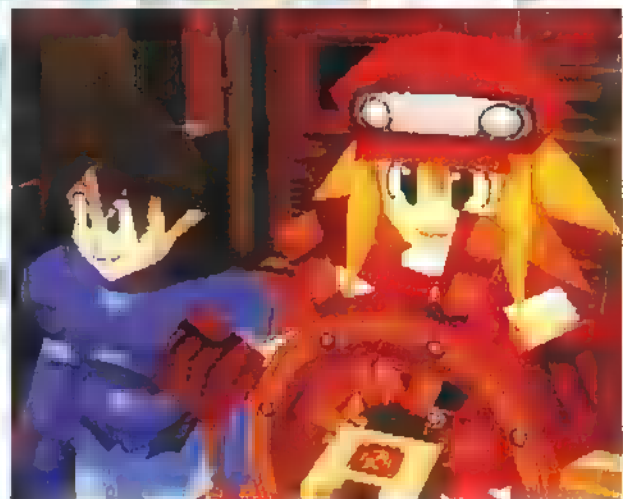
Természetesen kalandjaink során sok-sok barátot is szerezhethetünk. Az első és legfontosabb Roll, akitől a későbbiekben fegyvereket és tárgyakat vehetünk. Ha van olyan fegyver, amivel esetleg nem tudunk mit kezdeni, akkor vigyük el hozzá, ő majd segít használni, valamint nála tuningolhatunk is. Fegyvereket egyébként máshol is vehetünk a történet során. Barrel – Roll nagypapa – is fog segíteni egy csomó alkalommal. A legfontosabb segítőtársunk a kis mechanikus robot, Data lesz. Ővele már több mindent is csinálhatunk. Először is feltölthetjük nála az energiánkat (a speciális fegyver működéséhez szükségeset is) a Recharge Energy-vel. A Save-vel menthetünk, gondolom nem szorul

a győzelmünk, mindig szerezzünk öngyógyításokat, és ha megsérült a páncélunk ne kötözködjünk, hanem meneküljünk és várjuk meg, amíg pajzsunk visszaáll. A játékban elakadni sem nehéz, ha netán nem tudnánk mit kell csinálni, forduljunk Datához, ő majd felvilágosít. Ha harcolni kell és fogyóban az energiánk, álljunk le néhány kisebb ellenfelet, mert sok esetben energiapótlókat (kis kristályokat) és pénzt hagynak maguk után, sőt esetleg még fegyvereket is találhatunk. A labirintusokat is kutassuk át, mert a dobozokban extra felszerelésekre és pénzre lelhetünk. Soha ne felejtsünk el bevásárolni és fejleszteni MegaMan-t, néha a jó felszereléseken múlik egy-egy ellenfél legyőzése!

ÖSSZEKÖTÉS

A MegaMan Legends kapcsán eléggé vegyes érzelmeim voltak. A játék alapkonceptiója nem rossz (soha nem volt még ilyen MM játék), ám a megvalósítással van néhány gond. Először is MM játék még soha nem volt ilyen gyerekes. A játék

a városokban az élet is zajlik, megy a forgalom – ha kiállunk egy száguldo autó elé, az kíméletlenül elüt minket. Az emberek, utcakölykök, rendőrök végzik dolgukat, egyszóval aktív a környezet körülöttünk. A főellenségek jól néznek ki, jól mozognak, és szerencsére nem túl nehéz legyőzni őket (csak meg kell találni ellenük a taktikát), így a játszhatóság is elvan találva (igaz, van egy-két ellenfél, melyeknél izzadni fogunk). A játékmenet változatos, a feladatok érdeke-



sek, és nem is unalmasak. Valahol meg kell találni, vagy el kell pusztítani valakit, esetleg meg kell védeni egy-egy objektumot. A zenék illenek a

játékba, igaz nincs túl sok belőlük, a hangeffektek pedig egész jók. A MegaMan Legends tehát nem egy rossz játék, akik szerették a kis kék robotot, azok feltétlenül próbálják ki. De akik csak egy jó RPG/kalandakció játékra vágyanak, azoknak sem rossz választás. És végül egy jó hír azoknak a MegaMan rajon-

góknak, akik inkább a hagyományos akció stílusú MegaMan-t csípi. Nem maradunk MegaMan játék nélkül a közeljövőben, hisz Amerikában már megjelent a MegaMan X4.

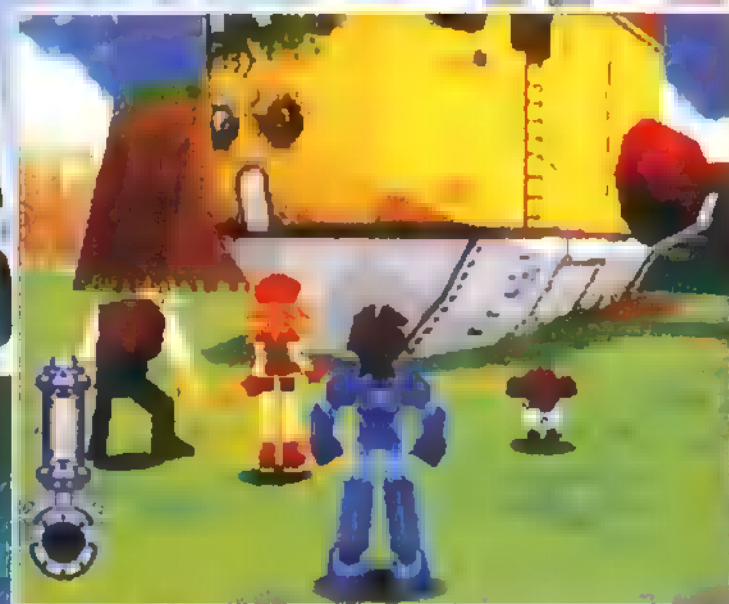
Veres Miki



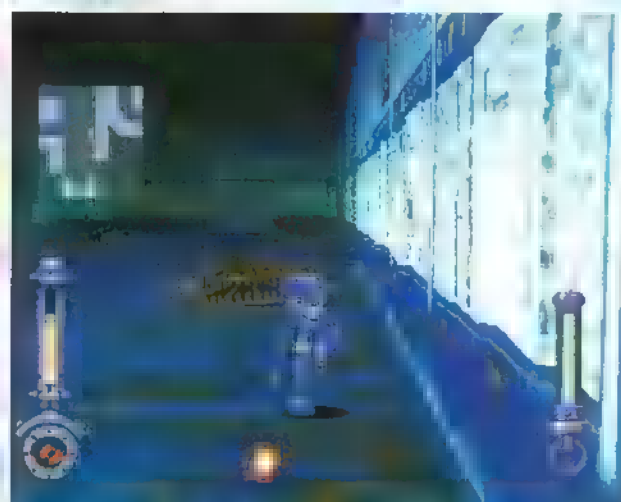
távolságot (Range), és végül a tüzelés gyorsaságát is fokozhatjuk (Rapid). A Special Weapons-nél speciális energiánkat fogyasztó fegyvereket rakhatjuk használatba, illetve vehetjük le. A játék során rengeteg tárggyal és fegyverrel fogunk találkozni, melyek közül a van négy extra is, ezekért nagyon meg kell küzdeni. Szerezhethetünk majd a sisakot (egyébként MegaMan sisakban néz ki igazán "MegaMan-esen", és ha rendelkezünk ilyenekkel, nehezebb megsebezni), mellényt (ezzel a páncélzata nő), új "lábat" (nagyobb lehet ugrani), és van még egy negyedik is, amivel azt hiszem, erősebbet lövhetünk. Az Options-ben a beállításokat találjuk, Close-zal kiléphetünk.



különösebb magyarázatra. A Tell me... pontnál kérhetünk felvilágosítást több dologról is. Először is, ha épp mondjuk nem figyeltünk, megkérhetjük, hogy mondja el, épp hova is kellene elmennünk (What should I do now?). Ezen kívül a játék során többféle dologról kérhetünk tőle infókat, például a fegyverekről, mentésről stb. Nos ők voltak a legfontosabbak. A játék véleményem szerint elég könnyűre sikerült – talán a legkönnyebb MegaMan, ami eddig megjelent – legnagyobb problémát a főellenségek jelenthetik. A legjobb taktika ellenük, ha oldalazunk, és persze lövünk. Hogy biztos legyen



története ugyanis bármennyire is ötletes, egyértelműen az alsóbb korosztálynak szól, jobb lett volna kicsit komolyabb sztorit kitalálni. Szerintem viszont az alsóbb korosztály számára kicsit bonyolult lehet játék, ami a viszonylag sok angol szövegnek köszönhető, beszélve arról, hogy egy 10 év alatti gyereket nem igazán köt le tárgyak gyűjtögetése és a fegyverek vásárolgatása. A nagyobbak pedig a történet miatt nem fogják isteníteni a stuffot. Persze ez nem azt jelenti, hogy az MML rossz lenne – egy cseppet sem, csak nem tudom eldönteni, kinek készítette a Capcom ezt a progit – bár valószínűleg az igazi MM rajongóknak unikum a játék. Az anyag amúgy tényleg nem rossz, tetszett az akció menete és lényegében a történet sem gagyi, ráadásul még hosszú is. A grafika némely esetben kifejezetten látványos (máskor meg igen sivár), de kár, hogy néhány helyen átlátszanak a falak és van némi kód effekt is. Az viszont tetszett, hogy városok és a pályák nagysága óriási, és ráadásul



MEGAMAN LEGENDS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
15 MEMÓRIABLOKK

✓ EGYEN MEGAMAN JÁTEK
MÉG SEM VOLT, VÁL-
TOZTATVA JÁTÉKMENT
× KÉTTŐRTEMEN

85%

GAME BOY COLOR

Emlékszem, még valamikor '92 táján jött be az úgynevezett Gameboy örület. Minden srác/csajsz egy ilyen kis szürke masinával a kezében szaladgált és megszállottan nyomkodta a gombokat. Talán az volt a vonzó az egészben, hogy cserélhető kazetták segítségével olyan játékkal játszhattunk, amilyenre csak kedvünk tartotta. Aztán napjainkra odáig jutott a Nintendo, hogy több mint 450 programjuk kapható. Amúgy zárójelben jegyezném meg, hogy az egész Nintendo céget ez a Gameboy mizéria tartotta életben, hiszen sem a SNES, sem pedig az N64 nem volt az a kifejezett "feneketlen pénzeszsák".

1998 decemberében azonban bomba robbant végre Magyarországon is. Szerencsére a rendőrségnek nem kellett beavatkoznia, mert a bomba a Gameboy Color személyében érkezett. És, hogy mit is tud ez a kis szerkezet – elmondom azonnal!



Van itt valahol egy kis táblázat a technikai adatok bűvárainak, de akiknek ez nem sokat mond, megpróbálom érthető nyelvre lefordítani. Kezdjük ott, hogy a "Színes" (az egyszerűség kedvéért hívjuk csak így) pontosan fele akkora, mint elődje (ez már önmagában is vonzó tény, hiszen egy apró zsebben is elfér). Ezzel egyetem-

ben csökkent az elemek száma is, hiszen már csak 2 db ceruza kell bele! A Nintendo 10 órára vállal garanciát, de ami a poén: én 24 órán keresztül folyamatosan nyomtam, és még azután is csak épp meg-megpislant az elem feltöltöttségét jelző lámpa. Azzal szemben, hogy minden csökkent, a színek száma egyenesen "megharminckettőezresedett", hiszen a Színes ennyi színből tud kikeverni ötvenhatot, amit egyszerre ki tud jelezni. Aki szemügyre vette egy kicsit alaposabban is a készüléket, felfedezhetett egy kis infra portot a gépezet tetején. Ha teszem azt két Színest fordítasz egymással szemközt, akkor akár link-kábel nélkül is játszhattok egy játékkal ketten! Viszont, ha egy régi Gameboy-t szeretnél kötni az új géphez? Akkor sincs semmi akadály, csak a már említett link-kábelre lesz szükséged. Most joggal kérdezhetnéd, hogy mi lesz a régi kazettáiddal? Ha megnézed az újakat láthatod, hogy teljesen

megegyezik a régivel, vagyis ebből következően a színes lejátsza a régi kazettákat és pedig 10 színben! Ám ha megtartod a régi masinád, és egy új játékot veszel bele, akkor se történt semmi, mert a régi gép szintén kezeli az új egységet.

A kis gép (azért írjuk már le végre egyszer a nevét rendesen: Gameboy Color) tehát decemberben debütált hazánkban és azt hiszem az eddigi eladási statisztikák szerint megéri, hogy a jövőben a Konzolban is foglalkozzunk a témával. Na persze nem minden hónapban, de ha megjelenik valami frankó anyag, akkor azonnal írhatunk róla. Sőt, az sem elképzelhetetlen, hogy ré-

gebbi játékokat is bemutatunk és a Kód-X-ben is lesz hely 1-2 izgalmas csalás leközlésére. Addig is kukkantsatok át a szemközti lapra, ahol a már kapható játékokat teszteltem az elmúlt hónapban és elmondhatom: Color Gameboy fertőzött lettem...

Bagó Péter



TECHNIKAI ADATOK

Megnevezés:	Gameboy Color
Megjelenés:	1998, december
Ár:	21, 900 Ft (az 576 Shopokban)
Szín:	Lila (Amerikában még átlátszóban is, de további színek is várhatók)
Méret:	133x78x28mm
Processzor:	8 MHz Z80
Képernyőfelbontás:	160x144
Színmélység:	32000 szín, ebből 56 egyszerre megjeleníthető
Zene:	4 csatornás Sztereó
Sprite-ok:	40 - 8x16, 8x8
Pixelek:	512 a 16K Video segítségével
Kártya mérete:	256 KBit - 16 MBit régi játékok használatára. A ROM 32MBit, a RAM pedig 64KByte felett van.
Kompatibilitás:	MINDEN régi kártyát tökéletesen kezel 10 színben!

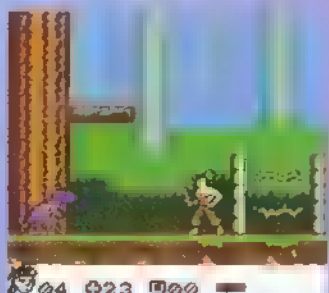


TUROK 2

"Na, álljunk meg egy pillanatra" – ez volt az első gondolatom ■ Gameboyos cím láttán. Tu-
rok 2? Aztán persze megvilágosodott az el-
mém és a kazi betöltődése után rájöttem, ■
az N64-es átiratról van szó, hanem egy oldal-
nézetet használó akció-platform progról.

A grafika ennél a játéknál már szépnek
mondható, de azért ■ ■ ■ lesz ■ legfőbb
szempont. A nagy indiánna először a város-
ból indulunk el, ahol eleinte fegyver nélkül kell
kikerülni az embereket az utcán. A későbbiek
során szert teszünk egy törre, amit azután már
aktívan használunk is kell. A pályákon az a
lényeg, hogy az összes ellenséget megölve a
két pózna között lévő teleportáló egységbe lép-
jünk. A továbbiakban egyre erősebb fegyverek
és ellenfelek kerülnek utadba, még főellenségek
is lesznek.

8 pálya, óriási kihívás, több óra játékidő jel-
lemzi az anyagot.



LOONEY TUNES TWOUBLE!

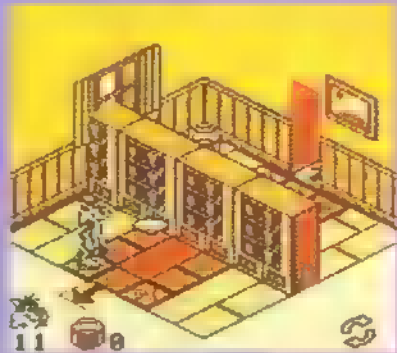
Az Infogrames cég volt az, akiknek talán sike-
rült egy jó üzletet tető alá hoznia. Mármint
olyan szempontból, hogy a Warner Bros. féle
rajzfilmfigurákat szabadon felhasználhatják
minden játékukhoz. Több se kellett ■ bátor
programozóknak, rögtön nekiláttak vagy 6
projektnek, amelyből 1 már napvilágot is látott.

Személy szerint ez az a játék, amiben végre
megtaláltam azt, amit eddig sokáig kerestem. A
történet főszereplői Szilveszter és Csörke, vagy-
is a cicus és ■ madárka. Akik valamennyire is-
merik ■ rajzfilmet, azok tudják, hogy szegény
macska akárhányszor is próbálja elkapni ■
apró madarat, az valamilyen módon mindig el-
menekül. Ilyenkor magamban mormogtam,
hogy én így, meg úgy elkapnám, aztán megjött
■ megoldás, mert a Twouble!-ban végre Szil-
vesztert irányíthatjuk.

A kazetta 5 pályát tartalmaz, ezeket további
két részre is oszthatjuk. Van ugyanis egy 2D-s
oldalra scrollozó rész, ahol Csörke után nyar-
galószunk, majd végül befutunk egy házba. Itt
aztán vált a kép, s immáron teljes 3D-ben talál-
juk magunkat. Itt már egy kicsit több magyaráz-
ni való van. A kezelés ugyan nem nehéz, ám
van 1-2 apró trükk amit ■ ■ ■ árt tudni. Az A
gombbal ugorhatsz, a B már több dologra is
használható. Ha ráállsz egy tárgyra és megnyo-
mod a gombot, máris felvetted. Ha megnyomod
újra, eldobhatod. Van ott azonban két egymás-
ba forduló nyíl. E nyíl segítségével tudsz tárgya-
kat kombinálni. Például két párnából tudsz csi-
náltni egy rugót, hogy aztán átugord a nagyobb
magaslatokat.

Az ellenségeket nem tudod lefegyverezni, csak
kikerülni, vagy némelyiket elcsalogatni mondjuk
egy csonttal.

A játék tehát kellemes, Password-ös megoldó-
sú, szép ■ grafikája is, csak hát egy kicsit rövid.

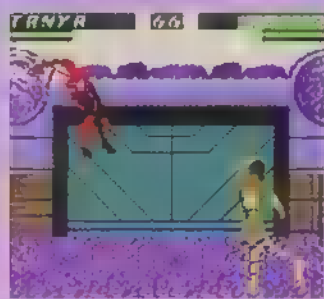


MORTAL KOMBAT 4

Amióta Mortal Kombat van, azóta mindig volt
egy Gameboy átirat is. Természetesen a ne-
gyedik epizód sem maradhatott ki a sorból,
ami első pillantásra talán még jönnek is tűnhet.
De csak első pillantásra...

A kártyára 9 választható karakter fért rá, kö-
zülük 1 azonban még nem választható. A pá-
lyák közül majdnem az összes megtalálható,
de nem kell valami kolosszális grafikára számí-
tanunk. A speciális mozgások száma is lecsök-
kent kettőre, míg kivégzésből mindenki egyet
hajthat végre. Itt jegyezném meg, hogy ilyen-
kor egy kis animációt láthatunk ■ vérengzésről.
Sajnos csak ilyenkor, mert a játékban nincs
semmi brutalitás, hacsak az nem, hogy vereke-
dős játék. A véleményem a játékról nem jó,
mert rengeteg mindenben csatlakoznom kellett.
Még a digitalizált hangok ■ ■ ■ dobtak fel, mert
az aláfestő zene hallatán majdnem eldobtam a
gépet...

Amikor odaálltam ■ 576 KByte Shop "Laci
bácsi" nevezetű eladójá elé, gúnyos mosollyal
adta át a kazettát, szája szélén pedig ezt sut-
togta: "Ennél még az első rész is jobb volt..."
Hallgassatok Laci bácsira...



RATSI

Napszemüveg? Megvan. Pisztoly? Megvan.
Óriási étvágó? Megvan. Lazaság? Megvan.

Ezek a jellemzői az egyik legfurább GBC já-
téknak ■ Rats!-nek. A főszereplő egy patkány,
Mr. Rez, aki ■ gengszterek gengsztere. Egyik
nap arra ébred, hogy nincs értelme életének,
így leteszi ■ fegyvert és új életet kezd. Ez vi-
szont nem tetszik ■ helyi keresztapának Mar-
lon Mozzarellának, mert pont az ő szépséges
lányával történt meg ■ eset, hogy új életet
kezdtek vele és ■ kedves férj lelépett. A mérges
apuci bérenceivel hozatja vissza lányát és mi
meg hoppon maradunk. Ez nem mehet tovább,
így hősünk felkerekedik és elindul élete értelme
után.

A játék egy oldalról scrollozó kis tövöldő-
zős stuff, amely 17 pályán keresztül szórakoz-
tatja ■ kedves vásárlót. A grafikája még a Ga-
me Boy-hoz képest is kimagasló ■ hangulatá-
ról és ■ zenéjéről nem ■ beszélve. A játék
megoldása ■ ■ ■ bonyolult, mert ■ két gomb
nem sok zavart okozhat. Az A gombbal tudsz
ugrani, a B-vel tudsz tüzelni. Az ellenségeket
több csoportba sorolhatjuk, vannak lassabb és
könnyebben elintézhető szörnyek és vannak
technikásabb és nehezen megölhető ellensé-
gek. Energiánkat tekintve amint hozzáérünk
valamihez, máris elbúcsúozhatunk egy életünk-
től. A játék Password-ös megoldással rendelke-
zik, mely ■ életeinket is eltárolja.

Összességében ez már ■ kellemes kategóriá-
ba sorolható.



A fene se gondolta volna, hogy februárban esni fog a hó. Már éppen azon gondolkoztam, mit írjak bevezetőnek egy olyan játékról, amit még senki sem látott, amikor estefelé kipislantottam az ablakon és vakító fehérség fogadott. Mi az Isten, valaki reflektorral szaladgál? De nem erről volt szó. Egyszerűen csak meg vagyunk áldva egy kis égi mannával. Még szerencse, hogy ■■■ csak az égből, hanem a kiadók kezéből is záporoznak az anyagok, így van szerencsém felkonferálni az Activision legújabb fejlesztését, ■ T'ai Fu-t.

Illetve, hogy rögtön ki is javítsam magam, ■ Dreamworks fejlesztését. Az Activision csak a kiadó volt. De miről is ■■ itt szó tulajdonképpen? Éppen mostanában gondolkoztam el azon, hogy mennyi játék készült ■ új gépekre, ami azokat a játéktérmi hangulatot idézték, amikor egy főhőssel kellett végigmenni egy előre letárolt pályán és csak úgy özönlöttek az ellenfelek. A Fighting For-

bátor olvasó, hogy lépj be az Options-ba, mert sok szenvedéstől mentheted meg saját magadat. Például, ha túl hangosan szól a zene és halkán az effektek, akkor azt máris átvariálhatod. De többek között még a bemondót is leveheted, illetve állíthatod ■ gombokat a kezeden megfelelően. Az persze már csak hab a tortán, hogy van Analóg Joy, illetve Dual Shock támogatás is a játékban. Na, akkor most már indulhat ■ mandula, vessük is magunkat az élvezetek közé.

PIRKA MACKÓ

A kiváló intróból megtudhattuk, hogy kevesebbek vagyunk a semminél, de hát nincs az az állítás, amit ■ lehetne megcáfolni, úgyhogy gyúrjunk rá a témára. Annál is inkább, mert egyelőre nem is ismerjük a mozgásokat. Erre ■ ott ■ a kis panda maci, aki mint ■ magnószalag löki nekünk a szöveget. Talán hallgassuk meg. A Négyzet lenyomásával harcolsz. Az X ■ ugrásra való. A Körrel ragadhatod meg a tárgyakat, vagy az ellenfeleket, amiket aztán ■ Kör ismételt lenyomásával dobod el. Az L1 gomb csak ■ későbbiekben lesz elérhető, amikor is egy mindenkit leterítő varázslatot használsz. Az L2-vel nézheted meg ■ egészségi állapotodat, illetve a különböző statisztikáidat. Az R1-el kúszva, hangtalanul közlekedhetsz, ■ R2-vel pedig egy speciális támadást vihetsz végbe. Amint nyomva tartod a fenti gombot és mellé egy irányt, egy erősebb ütest viszel be. Kösz öreg, most már csak a különböző gyűjtőgetnivaló dolgokról

kéne, hogy szó essen... A zöld négyzetekből minden pályán egy rakással találhatsz, melyekből minden 50. után 1 étellel gazdagodhatsz. Minden ellenfél után kapsz 1 lelket, s minden 25. lélek után ismét 1 élet a jutalom. A tigris ábrázoló érme szintén 1 életet eredményez, de ne hidd azt,

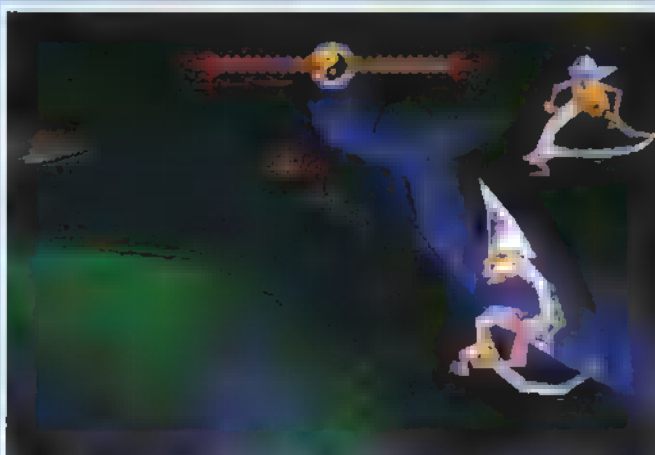


ce volt talán az első között, aztán több, hol jó, hol kevésbé jó stílustársa követte, egészen a Ninjigig. Az elmúlt év tehát így zárult a stílust kedvelőinek, de máris itt egy újabb remekmű, melyben egy tigris szerepébe bújunk.

Sőt nemcsak a főszereplő állat, hanem ■ játékban fellelhető összes karakter. Igen, ■ egy ilyen állatos játék. A főszereplő T'ai, az ifjú harcos, aki egy, az ősi Kínában élt állatgeneráció leszármazottai közül. A legenda szerint létezik egy Dragon Master, aki testi fölényét arcátlanul kihasználva tartja rettegésben a vidéket. Azért, hogy ez a gonosz sárkány ■ zavarja többé a környék nyugalomát, és az állatok is békében élhessenek ■ előbb említett tigris T'ai lesz az, aki véget vet a sanyargatásnak.

Persze ■ azért nem azonnal történik, mert bátor hősed útját állják ■ sárkány által foglalkoztatott szolgák, meg saját maga ügyetlensége. Mert ugyebár nem lehet minden hős kapásból egy profi Kung-Fu harcos. Így például először el kell sajátítania ■ menüben rejlő sajátosságokat, illetve annak kezelését...

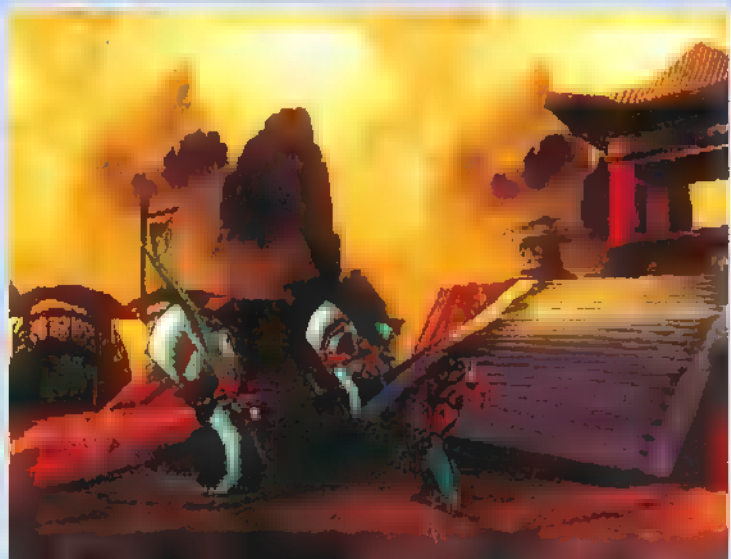
Menjünk sorjában. Load Game. Ezt gondolom ■■ kell magyarázni, itt töltheted be egy régebben kimentett állásodat. Start. Aha. Itt kezdődik el ■ a hatalmas mese, de egyelőre azt tanácsolom



hogy könnyű dolgod lesz, mert meghalni roppant könnyű ám!!! De van még kosár is, vagy mi a szösz, az pedig az energiádat tölti ■. Találhatsz még papírtekercseket, ezeket a később szerzett varázslatokra használhatod.

3D KALAND + 3D AKCIÓ

A grafika, ■ kezelés, a hangok, minden annyira frankón össze van állva, hogy komolyan kezdtem hinni ebben a játékban. A kamera automatikusan követ téged, de nem mindig mögötted van, néha felülről, néha oldalról láthatod ■ eseményeket, de mindig a megfelelő szögből. A játék köré felépített sztori nagyon jól kerekedik, bár ■ csak hab a tortán a valódi akció mellett. Tigrissel elindulsz a dzsungelből, és az éléd özönlő állatokat kell agyba-főbe verned. A Négyzet ugye az akció gomb, ezt többszöri megnyomással fokozni is tudod, ilyenkor csi-



playstation



ÁLLATOK. NÉHA OLYA

TAI
Wrath of

576 KONZOL

playstation

T E S T



works által kifejlesztett speciális animációt takarja, ami tulajdonképpen úgy néz ki, mintha a játékot magát néznéd, ám a programozók bevetettek egy speciális lekerekítési formulát, mellyel sokkal szebb látványt értek el.

TETSZENI, VAOT NEM TETSZENI?

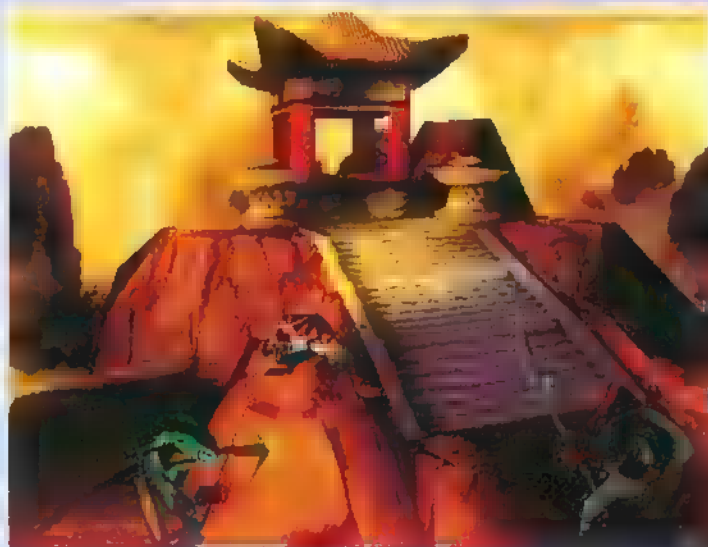
Bevallom őszintén, hogy amikor a játékra már azóta vártam, amikor meghallottam az első hírmorzsákat. Aztán most pár hét játék után összeraktam a két kezemet, hogy ilyen egyáltalán létezik.

Van hangulata, van humora, szóval nekem nagyon bejött. Hogy konkretizáljam a dolgokat, kicsit talán bővebben is szólnék a részletekről. A grafika eszméletlenül szép színekben pompázik, s azt kell, hogy mondjam: a figurák is rendesen oda vannak téve, magyarul jól meg vannak rajzolva. A hosszát sem lehet kritizálni,

ellesszel vele két hétig legalább – az szerintem már nem rossz. A kezelés sem volt rossz, de azért itt már akadtak problémák. Túl gyorsan mozgott a figura, nehezen lehetett betájolni a apró platformokat. A zeneszámokkal meg úgy voltam, hogy nagyon jó volt az összes, több mint 20 szám, s mind CD-track!

Kellemes és hangulatos – szép és izgalmas – és még sorolhatnám efféle jelzőket, de azt hiszem jóval többet jelentenek a képek, meg amúgy is megyek vissza játszani, mert vár az én drága barátom, hogy végre 100%-ra teljesítsem.

Bagó Péter



nálsz kombót. Ez annyit jelent, hogy több ütést egy mozgássá alakítva gyorsan péppé vered az ellenfelet. Ezt még tovább is lehet fokozni, mert további irányok bevezetésével többet sebezhetsz. Ellenfeleid energiája feje felett egy csik formájában látható.

Bár teljes 3D-s mozgásszabadságod van, azért úgy lettek megtervezve a pályák, hogy egy bizonyos korlátod van. A korláton belül bármerre mehetsz, de ügyes cselekkel mindig a megfelelő útra tereledsz. Talán túl hamar végig is lehet szaladni a pályákon, ha nem úgy lenne megoldva, hogy bizonyos

esetekben egy határ van megszabva a megölni való ellenfelekből. A pályának akkor van vége, amikor megtalálod az aranyérmét. A pálya végén tudod kimenteni az állásodat. A mentett állás tartalmazza az életeid számát, a már megtanult mozgásokat, a legnagyobb kombó számát, a megölt ellenfelek számát, valamint, hogy hány darab zöld négyzetet gyűjtöttél.

T'AIKÉP

Minden pályára valamilyen célzattal mész. A nyomok után haladva 6 főbb állomásod lesz, 6 főellenség és 6 új tulajdonság. Hiszen T'ai meg tud tanulni 6 mozgásfajtát, melyet aztán be is épít mozdulataiba. Így például leopárd kombót is végre tud hajtani, mely kivitelezése közben is látszik: ennek valóban más harmóniája van. Talán egy kicsit meggyőzőbb adat lesz a következő számháborúra emlékeztető felsorolás:

- 20 pálya, mindegyik unikumnak mondható grafikájával. Elég, ha csak a folyós pályát említem, ahol a sodrással szemben és a elektromos angolnak mellett kell lavírozni, vagy a jéghegy tetején kell egy főellenséget magad alá gyűrnöd, de mondhatnám a gyönyörű hajós jelenetet is, ahol tigrised repülni tanul!

- Több, mint 20 ellenség, 100 különböző mozgással. Minden pályán más és más típusú ellenfelek, a kígyótól kezdve a majmon keresztül egészen a sáskáig minden egzotikus állat kisebb, illetve nagyobb szerephez jut.

- A halál sok módon találhat meg. Értem ezalatt, hogy nem csak az állattársaid veszélyesek rád nézve, hanem a környezeted is. A csapdák tárház vár téged, ha nem vagy figyelmes. Elég ha magasról a mélybe veted magad, máris megcsapant az életeid száma. De a tüskék is elég veszélyesek lehetnek, sokszor ügyeskedned kell, hogy kikerüld őket.

- Morph-X Technology. Ez a kifejezés a Dream-



MBERIEK TUDNAK LENNI

TM
the Tiger

576 KONZOL

T AI FU

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAN

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ HANGULATOS, IZGALMAS,
SZÉP - MINDEN AMI '99-BEN KELL
× AZ RÁNYÍTÁS KISST LEBLIS

91%

21

Csaknem kétévi pihenő után Turok, a dinóvadász végre megint felajzotta az íját. Turok első kalandja az első személy perspektívájú anyagok között — már — kimondottan számít a legjobbnak (hiszen azóta volt például egy Goldeneye is), úgy-hogy legfőbb ideje volt, hogy — Iguana megint ring-be szálljon.

Az alkotók szerencsére ismét káprázatos dologgal rukkoltak elő! Hogy csak a legfontosabbakat említsük: továbbfejlesztették — engine-t, melynek segítségével most sokkal nagyobb terepet rajzol ki — gép (nem olyan durva a ködeffektus). Igaz, — képráfrészt ezt egy kissé megsínyllette, de ezt csak azok fogják észrevenni, akik 3Dfx-es PC-játékokhoz szoktak. Egyébként meg a játék már használja az új bővítő kártyát is. Külön ki kell emelnem egy szenzációs megoldást: a nyílvevők szabályosan befutóródnak az oldozatokba, amiket aztán a telen elporladásával újra fel lehet venni!

Az alapsztori — csakúgy mint az első részben — megint elég misztikus. Aki nem követte figyelemmel az első részt, annak talán érthetetlen is. Ha netán akadnak olyanok, akik még egyáltalán nem hallottak volna Turok-ról, annyit kell tudni erről — névről, hogy — a játék kerettörténete szerint — így nevezik azokat az indián harcosokat, akiknek — Föld megvédelmezése a feladatuk, s a párhuzamos dimenziókban harcolnak. Az általunk vezérelt Turok miután az előző részben megsemmisítette Campaignert, — időjagart egy vulkánba dobta — ezzel azt hitte, hogy egy darabig megoldotta a Föld problémáját. A gond csak az, hogy az akaratán kívül a jogar megsemmisítésével felébresztett egy olyan szörnyet, aki még Campaignernél is veszélyesebb. Az idők kezdetekor Primagen a geneszt akarta megakadályozni, — ezért az

VAD ÉS MÉG VADABB ELLENFELEK

Ami a Turok 2-ben a leginkább magára vonja még a sokat látott játékosok figyelmét is, az az elképesztően jó animáció, és a teljesen realiztikus AI. Ha belövünk az ellenfelekbe, azok maximálisan úgy esnek el, ahogy éppen az adott helyzetben az elvárható. Ha futás közben éri utol őket a végzet,

fülesnek kell lenni: — távcsöves íjjal vagy puskával egészen távolról kell célózni — akkor, amikor még ki sem bontakozik az ellenség a ködből.

A FEGYVEREK

Az AI mellett a fegyverek is csak az előnyükre változtak: írtó sok eszközt szedhetünk össze, melyek külsőre még talán jobb is, mint — előző rész eszkö-

ellenfeleinket, ennek egy továbbfejlesztett változata a Dart-puska. A Shredder egy eléggé cseles szerkezet: — lövedéke visszatükröződik a falakról. Amúgy hasonló plazmát — ki, mint az utána következő plazma-fegyver. A Firestorm Cannonról annyit mondhatok, nomen est omen: iszonyú erős tűzgolyókkal sorozhatjuk meg a rosszakaróinkat. Brutális kinézetű fegyver, — a hatást még fokozza az a hang is, amit — forgó cső

TUROK

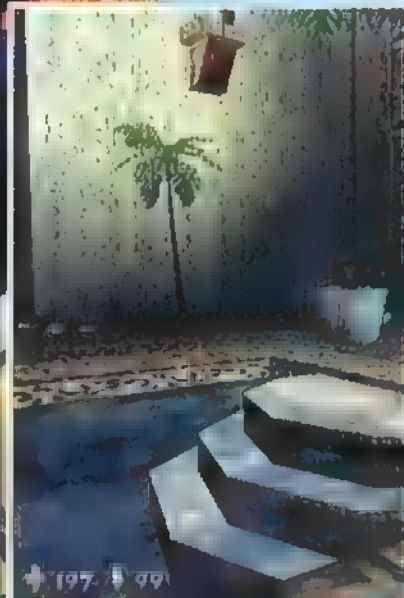
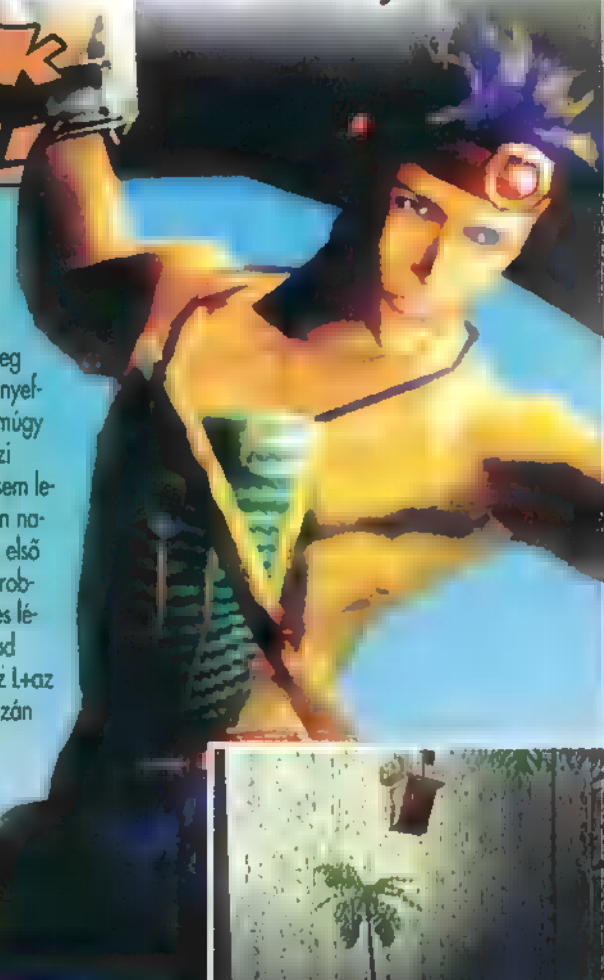
SEEDS OF EVIL™

ÚJABB SZUPERJÁTÉK AZ N64-ES PLACON!

bukfenceznek néhányat, ellenben ha váratlanul, sötét közben loccsantjuk szét a fejüket, szépen eldőlnék, mint egy homokzsák. Hihetetlenül szépek a mozgások, olyan aprólékosan vannak animálva — karakterek, hogy — reakciójukat látva tökéletesen látni, hol érte őket a találat. Az erősebb fegyvereknél még az is előfordul, hogy — lövésünk leszakít egy-egy végtagot. Minthogy a játékban elég humanusan most csakis szörnyeket — gyilkolni, hát nem fogták vis — magukat az alkotók. Már a Turok 1 átlótt nyakú harcosai is "felemelő" látványt nyújtottak, pedig az semmi ahhoz képest, amilyen agóniát most produkálnak — halálba távozó. Egyes szörnyek mondjuk csak diszkréten leszorítják a sebüket, s összerogynak, ám a legtöbbben még vonaglanak egyet, vagy görcsös rángásba kezdenek, miközben alattuk pedig egyre nő a vértócsa. A brutálisabb fegyvereknél még extrémebb dolgok is előfordulhatnak — egyszer például lerobbantottam egy dinó fejét, mire az állat vetett egy szaltót, de még felállt, — fej nélkül szédülgett pár másodpercig. A meghalások tekintetében azonban kétségtelenül az a legkirályabb, amikor harc képtelenné válnak a szörnyek, de a sebük nem ok — azonnali halál. Mintha csak — Predatorknak lennének rokonai ezek a teremtmények: bepötyögnek valamit a karjukon található műszerbe, — szétállva a kezeiket várják az önmegsemmisítő beindulását...

A mesterséges intelligenciát figyelve mind-egyik faj viselkedésében eltérő elemeket fedezhetünk fel. A primitívebb kis zöld dinók csak jól akarnak lakni: csupán akkor vonzza őket — friss hús szaga, amikor már a közelükben járunk, s egészen addig megelégednek azzal, ha a hullákból falatozhatnak. Velük tehát még könnyű a dolgunk: kellő távolságból sorban likvidálhatjuk őket. A raptor már valamivel okosabb, bár ő sem egy észlány: csak riadtan futkos, ha épp nem tudja, merről látjuk rá. Nem úgy a genetikailag kifejlesztett dinó harcosok! Ha távolról lövünk, és elhibázzuk, azonnal kiszámítják, merről jöhetett a lövés, és — lehető leggyorsabban fedezéket keresnek. Vagy ha nem bírnak el, hát nyomban visszalöknek. De nem is kell megvárunk, hogy visszalökjenek: általában ők lesznek azok, akik hamarabb kiszúrunk minket. Rendkívül szem-

zei. Amikor belépünk az első világba, mindössze egy Talon nevű vágószerszámmal vagyunk felszerelvek (ami főként a víz alatt lesz szükséges), s van még nálunk egy íj, meg egy jelzőpisztoly. Ez utóbbival rögtön meg is bizonyosodhatunk a felől, hogy a program fényeffektjei ezúttal is kifogástalanok. (Ez a pisztoly amúgy csak világításra jó.) Hamarosan találhatunk igazi pisztolyt is, no és természetesen shotgun nélkül sem lehetünk meg sokáig. A Goldeneye-hoz hasonlóan nagyon frankó távcsöves eszközeink is lesznek: az első ilyen a Tek Bow, egy különleges íj, amivel akár robbanófejes vesszőt is kilőhetünk. Később távcsöves lézerpuskát — beszerezhetünk. A távcsövet a D-Pod jobb irányával hozhatjuk be, zoomolni pedig az L+az előre/hátra irányokkal lehet. A Turok 2-ben igazán nem spóroltak a fegyverekkel, olyannyira nem, hogy végül csak két listában tértek el. Az A, illetve a B gombokkal hívhatjuk be a választékot: az eszközök a képernyőn egy-egy kört alkotnak. Ha a kör tetejéről akarunk választani, akkor felfelé



csapogyaik okoztuk. A "B" — a el mindjárt egy olyan fegyvert kell megemlítenem, amiről részletesebben kell szólnom. A Sunfire Pod ránézésre úgy néz ki, mint egy izzó lávagyógyó. Tulajdonképpen az is: egy ősi harceszköz, ami állítólag magából a Napból készült. Csakis sötét, fedett helyeken vesszük hasznát, ugyanis az ellenfelek megvakításához jó. A Cerebral Bore egy idegen eredetű fegyver, amivel szó szerint agymosást végezhetünk. Ebből kifolyólag csak azokon tudjuk alkalmazni, akikbe szorult némi intelligencia, mivel az automata célkereső csak fejlettebb agyat képes érzékelni. Amennyiben okmánytani szerelmünk, a P.M.F. fegyvert kell begyűjtenünk. A kilőhető tányéraknak zöld hullá-

kell nyomnunk a kart, ha viszont a jobb oldaláról, akkor jobbra. (Az analóg stick miatt egyébként kicsit kényelmetlen ez a megoldás, de azért megszokható.) Mind a nyolc irányba van tehát egy-egy fegyver, sőt néhány fegyverből erősebb típus is van. A talon mellett például lesz egy nagyobb penge is, a War Blade, a stukkert pedig egy fél-automata pisztolyra cserélhetjük le. Nos akkor nézzük, mi található még az első listában! A bénító fegyverrel csak elkábítani tudjuk az



Vidékek Bölcsői a saját űrhajójába börtönözték, s a börtönt őt Energia-totem segítségével pecsételték le. Az öntudatra ébredt Primagen első dolga most persze az volt, hogy magához hívatta csatlósait, s félelmetes hadseregével a totemek ostromlásába kezdett. Ha sikerül neki elpusztítania a mágikus oszlopokat, az elveszett Vidékek, és vele együtt a mi világunk is végveszélybe kerül. Joshua Fireseed, — jelenlegi Turok személyében tehát a totemek megvédelmezése lesz a legsürgősebb teendőnk. A totemek öt különböző világban lettek elhelyezve: ennyi pályát kell bejárnunk, plusz még Primagen Csillaghajóját. Legelőször egy valaha volt szép városban kezdünk, amit azonban most Primagen dinóserege már majdnem porig rombolt...



mokat generálnak, ■ aki ezeket hullámokat megzavarja, annak többé nem lesz cipőre gondja. Az akna fellövi magát térdmagasságba, és ott vízszintesen elmetesz minden élőlényt. Ezután hagyományos Quake eszközök következnek: a gránátvető, és a rakétakilövő. A Scorpion Launchernek megvan az a sajátossága, hogy célkövető rendszerrel vannak ellátva a robbanófejek, s mellesleg hármassával lökhetjük ki őket. A lángszóró azt hiszem, nem szorul különösebb magyarázatra: kiolvashatjuk vele a dinók zsíráját. A Razor Wind azt hiszem, nem csak nekem a kedvencem: ez egy fűrészlaphoz hasonlít, s úgy működik, mint egy bumeráng. Remek hentesmunkát végez ■ ellenséges harcosok végtagjain, s vértől vörösen tér vissza. Végül az utolsó fegyver az atom: ezt a klasszul izzítható "habverőt" darabonként szedhetjük össze a pályákról. Szinte érezni ■ hatalmas erőt, ahogy vibrál ■ kezünkben. Felhívnam még arra a figyelmet, hogy vannak olyan fegyverek, amik csak víz alatt használhatók. Ilyen ■ szigonypuska, és a torpedó kilövő.

A PÁLYÁK

A küldetésünk tehát mindegyik világban a totem megmentése: az oda vezető portál jelenti a pálya végét. A totemnél tulajdonképpen arról van szó, hogy ki kell végeznünk az oszlopot szétverni készülő bandát, vagyis adott időn belül megfelelő számú dinoszoiddal kell végezni. A totem megvédése azonban önmagában még nem elég, mindenhol kapunk kiegészítő fel-

adatokat is. Port of Aidában például be kell indítanunk a kikötő 3 világitótornyát (az elemeket külön meg kell hozzájuk keresni), ki kell szabadítanunk ■ gyereket, és persze aktiválnunk kell a Warp-portálokat. Ez utóbbi mondjuk amúgy is érdekünkben áll, hiszen állást menteni csakis ■ portálokon távozva lehet. Minden pályán van egy-egy más fajta portál is, mellyel egy szent helyre érkezünk. Ennek majd akkor lesz jelentősége, ha már sikerült sástollat találnunk: ezen ■ helyen lehet majd különleges képességekre beváltani őket. Sástollat min-

denhol egyet találhatunk, kivéve az első világot, ahol egy sincs. A különleges képességeket adó talizmánok ■ következők:

Firewalk – Képessé teszi hősünket, hogy akár ■ lánv is átválgasson.

Whispers – Turok meghallja az ősök suttogását. Igaz ezek a suttogások inkább szélhez hasonlítanak, amit aztán szépen meglovagolhatunk.

Eye of Truth – Ezt ■ trükköt mintha a Zeldából lopták volna: Turok előtt megjelennek az addig láthatatlan platformok.

Leap of Faith – Elsőként ezt a talizmánt fogjuk megszerezni: a segítségével ■ megjelölt kövekről nagyobb tudunk ug-rani.

Breath of Life – Ha meg akarunk már-tózní a Lelkek Folyójában, mindenképp meg kell szereznünk ezt ■ talizmánt.

Egy pillanatra még térjünk vissza a portálokra, ugyanis minden pályán van még egy fontos Warp-pont: arról beszélünk, amin keresztül az atomfegyver egy-egy darabjához ju-

tunk. A fegyver összerakása persze nem teljesen problémamentes, hiszen ■ egyes darabokat ■ állagostól is ellenállóbb harcosok védik.

Hogy a felmerülő egyéb nehézségekről is szóljak, a városi pályán még csakis dinókkal, illet-

NÉGYSZER NAGYOBB, MINT AZ ELŐZŐ KALAND

Egy dolgot biztosan leszögezhetünk: a Turok 2 tényleg állati nagy program. És nem csak azért, mert 20-szor annyi grafika miatt négyszer annyi helyet foglal, mint ■ előző rész, hanem mert maga a játék is óriási. Az egyes világok 6-9 akkora területből tevődnek össze, ami más játék esetében egy pályának felel



meg. Ehhez jön még az az apróság, hogy a világokon nem egészen sorba kell menni: ■ talizmánokat megszerelve vissza kell térni ■ korábban elérhetetlen helyszínekhez. A kulcsok megszerzése miatt is néha visszafelé vagyunk kénytelenek haladni, hiszen ugyanúgy nyílnak meg ■ pályák, mint az előző részben. Az első pálya után (ahol a 2. és ■ 3. világ kulcsai találhatók) hősünk egy köztes térbe kerül, s onnan nyithatja meg ■ portálokat a többi világhoz. A hat szint bejárása és teljes felderítése majdhogynem annyi időt jelent, mint ■ Zelda végigjátszása. De ha nem is jelent

annyit, hát a Multiplayer játék viszont végtelen szavatossági időt biztosít. Ennél ■ módnál Turokon kívül a játék több karaktere is választható, sőt ■ deathmatch-ekhez még egy új fegyver is adatik. Megmondom őszintén, nekem szinte már túlságosan is nagyok voltak a pályák. Mert hát végül is miből áll ■ játék? Megnyomom ezt a kart, mire ott kinyílik egy rács, ott megint egy kar van, az egy újabb kaput nyit – és mindez órákon keresztül. Főként, ha elkerülje ■ figyelmünket mondjuk egy kulcs, ■ órákig csak a megtisztított terepen bolyongunk. Ez mellesleg az első részre is jellemző volt, de az Iguana úgy látszik, ezt nem tartotta hibának.

Szerencsére azonban időről időre valami üdítő színfolt jelenik meg az akcióban, s ez feledtetni az "üresjáratban" eltöltött perceket. Nem arra gondolok, hogy mondjuk egy túszt kell kiszabadítani, hanem például arra, amikor felülhetünk egy óriási triceratops hátára, akivel egyszerűen eltáposhatjuk az ellenség katonáit.

V.Z.

ve mutánsokkal fogunk harcolni. A Lelkek Folyója mentén viszont már más lesz ■ helyzet: zombik nehezítik ■ dolgunkat. A ■ világban a kol-

losszus Purr-Linn harcosok verik be ■ fejünket, akik mellesleg egyetlen embert sem akarnak ■ univerzumban látni. Ezután egy föld alatti világba tévedünk, a vaksik barlangjaiba. Végül ég egy idegen világban, az izeltfábú Mantidok földjén is meg kell keresnünk egy totemet, s utána érkezünk el végre az űrhajóhoz, amit Primagen biomechanikus katonái védenek. Megjegyzem, az idegen világokban mindig számíthatunk főnökökre is – stílszerűen egy nagy szemmel például a föld alatt, vagy egy mindenható királynővel a bogaraknál...

A játékkal viszonylag jól lehet haladni: található bőven energia, és életereit sem ördögösség gyűjteni (100 egység után kapunk egy életet). Legfeljebb azon lehet megakadni, ha elkerüli ■ figyelmünket pár fontos dolog. Például a hordókat mindig robbantsuk fel, sosem lehet tudni, hol tá-rol fel egy átjáró. Arra pedig mindig fordít-sunk gondot, hogy mindenhová másszunk fel, ahová csak fel lehet. Inkább feleslegesen ugorjunk fel egy háztetőre, mintsem hogy ■ felejtsünk valamit.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBON A**

IN JÁTÉKOS

✓ IGEN SZÉP TEREP.

INTELLIGENS DINÓK

× NÉHOL EGYHANGÚVÁ VÁLIK AZ ÖLDÖKLÉS

95%

A Erő legyen velünk! Erre bizony nagy szükségünk lesz az idén, mert hát sokunknak nagy erőfeszítéseket kell tennünk ahhoz, hogy ki bírjuk várni azt a napot, amikor végre műsorra tűzik a mozikkban a Star Wars első epizódját. Végre megtudhatjuk, hogyan is kezdődött a Legenda, s miként Anakin Skywalkerből Darth Vader. Na de amíg várakozunk, addig se kell unatkoznunk – erről LucasArts gondoskodott. Az új N64 játékból, a Rouge Squadronban magának, Luke Skywalkernek a bőrébe bújhatunk bele, akivel a Star Wars: A New Hope és az Empire Strikes Back közötti időszak csatáit kell megvívni.

A történet ott kezdődik, ahol a film első része véget ért. A Halálcsillag megsemmisült, ami azonban még korántsem jelenti a háború végét. Jól tudják ezt persze a lázadók is; tisztában vannak vele, hogy a Birodalom máris gyűjti az erejét egy elsőpré erejű offenzívához. A Halálcsillag elleni ostrom két legjobb pilótája, Luke Skywalker, és Wedge Antilles ebben a helyzetben alakítják meg a Rogue Squadront, egy különítményt, amibe a lázadók 20 legjobb pilótáját verbuválják össze. A legjobbakat a legnehezebb feladatokhoz.

LUKE MINDEN NAPJA

Emlékeztek még a csatára a Hoth-on? Igaz, ez hülye kérdés, hiszen aki látta a filmtrilógiát, az nyilván emlékszik. A jégmezőkön átvágó lépegetők látványánál nem is jellemzi úgy semmi azt a felejthetetlen alkotást, amit úgy hívnak: A Birodalom Visszavág. (A kedvenc részem.) Nos, abban a csatában az AT-AT-eket támadó a Rogue Squadron már szemléltetést egy alaposan megedződött, összeszokott csapatként dolgozott. De hogy hol és hogyan volt alkalmuk így összeszokni? Erre most magunk adhatjuk meg a választ.

Szóval a dolgunk nem más, mint hogy segítsünk Luke-nak, hogy egyáltalán megérje a birodalom visszavágását. Az egyre nehezebb bevetések során a filmből már jól ismert űrhajók pilótaszékében foglalkozunk helyet, s a galaxis legkülönbözőbb bolygóira látogathatunk el. Noha űrhajóról beszélünk, mégsem az űrben fogunk repkedni, ugyanis a csaták a klasszikus módon, a boly-



gók felszíne felett zajlanak. A dolgunk elsősorban a légi ellenőrzése: Tie elfogó vadászok keresztútjében kell állni a sarat, vagy Tie bombázókat kell leszedni az égből, mielőtt még azok elvégeznék a munkájukat a védelmünkre bízott terület felett. Ugyanakkor földi célpontok is akadnak szép számmal: gyárakat kell megsemmisítenünk, vagy épp lépegetőket kell kivonnunk a forgalomból.

Akinek már volt szerencséje korábban a Shadows of the Empire-hoz, már némi fogalma lehet, hogyan is néznek ezek a légi csaták. A játék 100%-osan egy akciójáték, azaz különösebb taktika nem igényelhető. Habár megkapjuk a parancsnoki titulat, a különítmény vezetésére nem a mi dolgunk, a játék nem igazán a csapatmunkáról szól. Rieken generális kiadja a parancsokat, nekünk és a többieknek pedig azt végre kell hajtani. Na persze a dolgok oroszlánrésze mindig nekünk jut, szóval jól célzott lövésekre, és főként gyorsaságra van szükség. Csak rá kell pillantani a radarra, melyen az aktuális gócpontok irányát mindig egy sárga sáv mutatja, s a kívánt helyre repülni...

MIKORT KELL PIRULÓZNI

Mint az a katonai szervezeteknél általában szokás, célnak, hogy minél feljebb jussunk a ranglétrán. Előléptetésre persze akkor van esély, ha jól szereplünk. A játék összesen 16 küldetést tartalmaz, melyek mindegyikénél különböző követelményeket szabnak meg. Ha sikeresen végzünk

egy küldetéssel, a következő dolgok kerülnek megvizsgálásra: a teljesítési idő, a megsemmisített ellenfelek száma, a pontosság, a megmentett értékek/életek mennyisége, begyűjtött bonuszok száma. (Egyes épületeket széllöve bonusz-ikonok jelennek meg, melyeket felvéve jobb fegyverekhez juthatunk.) A jó teljesítményt bronzéremmel, a még jobbat ezüstéremmel, végül a kitűnő helytállást pedig aranyéremmel jutalmazzák. Mondanom sem kell, ez utóbbi elérése nem egyszerű feladat – én jelen pillanatban 2 ezüsttel és bronzal egyelőre csak a zászlós rendfokozatig vittem. A megszerzett érméink természetesen elmentődnek a körtyára, amin amúgy összesen három játékosnak van hely. Természetesen az állás is eltárolódik, szóval nem olyan nagy gond, ha elfogynak az életek. Az előléptetés szempontjából lényeges dolog, hogy a régebbi küldetéseket bármennyiszor újra próbálhatjuk. Már csak azért is érdemes visszatérni, mert a későbbi küldetések során csak újabb fegyvereket lehet begyűjteni, hanem újabb hajók is választhatóvá válnak.

kell odafigyelni a gázt (A), és időben kell lefékezni (Z). A későbbi küldetésekben (főként a legutolsóban) viszont már olyan gyorsan lesznek a Tie Interceptorok, hogy mindez lesz elég. Ekkor kell használni a speciális gombot (jobb C), amivel összezárhatjuk az X-Wing szárnyát, vagy extra tolóerőt adhatunk a V-Wingnek. A Tie Interceptorok sokszor mozgékonyabbnak bizonyulnak nálunk: ez esetben mindig vegyük élesebben a kanyarokat, vagyis a fékszárnyakon kívül használjuk az elfordulást is (R gomb). Miután végre megvan a kiszemelt áldozat, a B-vel nyithatunk tüzet a lézerekkel (a sorozat minőségén az alsó C-vel változtathatunk), ám ha a másodlagos fegyvert akarjuk használni, akkor a bal C-t kell lenyomni. Végül nem szoltam még a D-Padról és L gombról: ez mindkettő a nézetek váltására szolgál.

1. FEJEZET

Ambush at Mos Eisley

Hát akkor vágjunk neki a kalandoknak, melyek során

az első küldetés Mos Eisley megvédése lesz. Ez a város (és a Tatooine bolygó) igencsak ismerősnek tűnhet, ami persze véletlen, hiszen innen indult Luke karriere. Az alkotók minden részletre ügyeltek: még az a "gyomor" is megtalálható, ahol Jabba a nem kívánatos személyeket eltüntette. Az első misszió persze még túl kemény: először kutasz droidokat kell halomra lőni, majd ha velük végeztünk, a várost támadó Tie Bomberekkel kell foglalkoznunk.

Rendezvous on Barkhesh

Ezen a zöld bolygón egy védelmi feladatot kapunk: meg kell óvni a völgyeken áthaladó konvojt. A földről AT-ST-k fenyegetik a lázadók számára oly értékes szállítmányt, de ami még veszélyesebb: néhány bombázó is felhúnik. Figyeljük folyamatosan a radart, hogy ne legyen idejük ledobni a "rakományukat".

The Search for the Nonnah

Ismét tesztörködni fogunk: fel kell kutatnunk egy toba zuhant teherhajót, és biztosítani kell a terepet, amíg evakuálják róla az embereket. Hamarosan egy birodalmi teherhajó is érkezik, szóval a bombázókon kívül még a kirajzó lépegetők is megkeserítik az életünket.

Defection Corellia

Egy birodalmi tiszt, Crix Madine át akar állni a Lázadók Szövetségéhez,

STAR WARS ROGUE SQUADRON

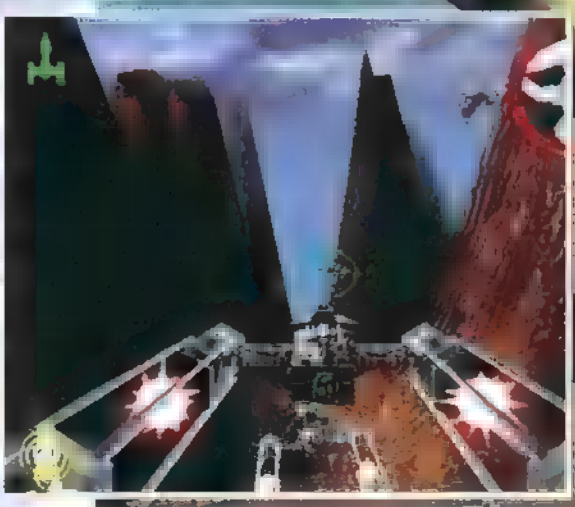
3D



Valamennyi küldetés úgy kezdődik, hogy először egy rövid eligazítást hallhatunk a adott feladatról. Az eligazításnál már előre jelzi nekünk a generális, hogy melyik járművek lesznek választhatók, de azért a hangárba lépve valamennyi gépet megcsodálhatjuk. Attól függően, hogy mit követel meg az aktuális

küldetés, a következő típusok állnak rendelkezésünkre: X-Wing, A-Wing, Snowspeeder, Y-Wing, V-Wing. Ha például bombázásra van igény, akkor a nagyobb tüzerével megáldott Y-Winget kapjuk, de ha mondjuk lépegetőket kell elintéznünk, akkor csakis a Snowspeeder választható, hiszen a vontatókabin nélkül hogyan is lehetne összekötözni az AT-AT-eket. Kiköcsönözhető egyébként a Millennium Falcon is, sőt még egy Tie Interceptor is elvihető a hangárból, de ez csak amolyan mellékutakon lehetséges, amilyent a mellékletünkben kell keresnetek. Az azonban mindenképp elismerésre méltó, hogy még az említett birodalmi gépek is teljesen jól ki van dolgozva a belső műszerfala, ahol mellesleg körül is lehet nézni (felső C). Legtöbbször persze X-Winggel fogunk menni. Késztelenül ez a leghasználatosabb gép, hiszen az X-Wingen velünk van R2 is, aki segít kijavítani a kisebb hibákat. Persze ő sem sérthetetlen, vagyis amikor visit egy nagyot, onnantól már nuku regenerálódás...

Most pedig vegyülj át, miket is tennünk ahhoz, hogy becélozzunk egy ellenséges gépet. Először is meg kell kerülnünk, amihez megfellel-





viszont a birodalom mindent megtesz, hogy megállítsa. Ezúttal Han Solo otthonát, Corellia városát kell megvédenünk, és a füst kiszöktetésénél kell asszisztálnunk. Ennél a küldetésnél még Solo is csatlakozik hozzánk.

Liberation ■ Gerrard V

Gerrard V lakói függetlenségükért harcolnak, mire a gyáva kormányzó elrendelte a város kifosztását. A város bevételénél első komolyabb kihívás, ugyanis a turbó lézerek kívül itt már rakétakilövő-állások is védik.



Assault on Kile II

A Kile II bolygó kanyonjai között egy titkos enkláve megsemmisítése a dolgunk – a birodalmi flotta innen indítja a támadásait a szektorban. Három célpont akad: az antenna állomás, az ürközpont, és a helyőrség épületei. A küldetés végén Wedge gépét kilövik, s a bajtársunk fogságba kerül.

Escape from Fest

Az egyik legkeményebb küldetés. Mialatt mi a Taloraanon harcolunk, néhány lázadó megfűjt egy pár AT-PT lépegetőt egy kutató központból a Festen. Igen ám, csak hogy a szökésük nem úgy sikerült, ahogy tervezték, szóval nekünk kell megvédenünk őket. Mialatt a társaink a kapu ki-robantásával foglalkoskodnak, rögtön lássunk hozzá az AT-AT-k megköltözéséhez – persze mindig a lopott lépegetőkhöz legközelebbivel foglalkozunk.

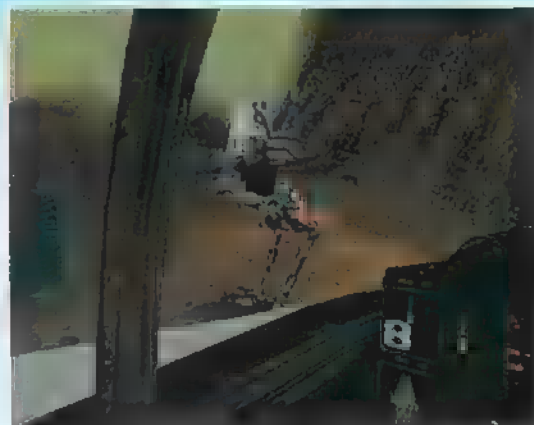
Nagyon fontos a gyorsaság, szóval folyamatosan gázt adva, éles fordulatokkal hurkoljuk a kábelt! Azért kell sietnünk, mert még egy tucat páncélos is el kell takarítanunk az útból! Ha az AT-PT-k már biztonságba értek, mi a kutató központtal is foglalkoznunk kell.

Blockade on Chandrila

Ellenfelünk, Moff Seerdon meg akarja bosszulni a Festen történeteket, s

A SZOKÁSOS LUCASARTS MINŐSÉG

Nem tudom, mennyire köztudott, hogy a Rogue Squadron PC-re is megjelent, de talán egyeseket érdekelhet, hogy ahhoz képest milyen lett a konzolos változat. Megnyugtathatok mindenkit: ugyanolyan klassz! Grafikai azonos dolgot kapunk, mint egy 3Dfx-szel feluningolt PC esetében. Nincs két egyforma táj: egyszer láva folyog, másszor meg jég és hó mindenütt. A hajók kidolgozása még szebb: a pilótáink például megcsillámlnak üveg, s még magát a pilótát is látni, a



IS PLAYSTATION-ÖN!!!

épületeket. A célkövetés rakétákat csak nehezen lehet lerázni: a földfelszín felett és gyorsan kell repülni, illetve ha van rá mód, épületek között érdemes szalozni. A kilövőállásokkal minél hamarabb végezzünk, mivel nem csak ránk, de a ránk bízott Y-Wingekre is halálos veszélyt jelentenek. Ezúttal még fontosabb a gyorsaság!

II. FEJEZET

The Jade Moon

Kasan Moor, az előző csatánál áttért ex-birodalmi pilótán elvezeti a lázadókat egy fontos birodalmi holdbázishoz. Elsőként a pajzsgenerátort kell megkeresni (bordázott építmény), ami két protontorpedó hatására könnyen megadja magát. Ezután a földi egységeket óvni, különös tekintettel a bombázások megakadályozására.

Imperial Construction Yard

Moor információi ismét hasznosnak bizonyulnak, így egy lépegetőket gyártó komplexumhoz jutunk. A gyárakat feltűnésmentesen kell megközelíteni, ezért nagy gondot kell fordítani arra, hogy az oda vezető völgy radarantennáit még kellő távolságból elintézzük.



Rescue on Kessel

Természetesen hagyhatjuk, hogy Wedge-et ki-vegezzék: meg kell találnunk öt börtönlétesítmények között. Ne sakáig keressük: a magasvasúton szállítják az egyik börtönbe. Még véletlenül gondoljunk arra, hogy szétlőjük a vagonokat: a szerelvény leállításához csakis az Ionágyút használjuk!

Prisons of Kessel

Ha már a Kesselen vagyunk, beiktatunk még néhány szabadító akciót, a többi fogva tartott lázadónak is visszaadjuk a szabadságát. Madine teherhajóját kell mindenórán megvédenünk, aki börtönről börtönre járva szabadítja ki a foglyokat. Mindenekelőtt azonban a pajzsgenerátorral muszáj végeznünk.

III. FEJEZET

above Taloraan

A lebegő városból a katonai gáztoronyok lesznek a célpontjaink. De vigyázat: a kékel jelölt civil létesítményeknek nem szabad a támadás áldozataivá válniuk!



ezért egy egész várost ejt fűszul. Először is meg kell védenünk a városba tartó, fontos felszerelést szállító vonatot, majd magát a várost, illetve a utasszállító hajókat kell védelmeznünk.

Raid on Sullust

Most rajtunk a sor, hogy visszavágyjunk: Kasan Moor egy támadást dolgozott ki az egyik vulkanikus planétán található birodalmi bázis ellen. A bázis termo energiával működik: először a továbbító szerkezetekkel kell végezni a felszín felett, s utána jöhet a pajzzsal védett átalakító.

Moff seerdon's Revenge

Mialatt mi a Sullustan ténykedtünk, Moff Seerdon elfoglalta Thyferrát, s ezzel elvágta az utat a lázadók orvosi utánpótlása előtt. Thyferra visszafoglalása során rendkívül kell ügyelnünk, hogy a Bacta konténerek sértetlenül maradjanak, hogy el pusztítsunk civil épületeket. Ellenben minden bunkert (falacsony, szögletes épületek), vadászgépet és bombázót meg kell semmisíteni. Ha végeztünk a munkával, Moff Seerdon kerülheti el a sorsát: a főgonosszal "szabályos párbajt" vívunk.

IV. FEJEZET

The Battle of Calamari

A játék negyedik fejezete egyetlen küldetésből áll, és már jóval később játszódik – itt már Wedge Antilles vezeti a Rogue Squadront. A Mon Calamari bolygót ördögi szerkezetek, bolygópusztítók kezdtek el letarolni, s már városok felé közelednek. Az elképesztő méretű monstrumoknak csak egy gyenge pontjuk van: a tetejükön lévő pajzsgenerátor. Ennek lábakon álló kis objektumnak megsemmisítése után a bolygópusztító megállítása a következő feladat: ehhez a szerkezetnek legalább két lábát kell felrobbantani.

lézerek pedig ugyanúgy süvitenek, mint a filmben.

Ami a történelmi háttérrel illeti, ott főként nem követtek el hibát; minden milliméter pontosan el von helyezve a Star Wars világába. A Rogue Squadron tagjairól még biográfiákat is olvashatunk – sőt hallhatunk! S ha már digitalizált szövegek szóba kerültek, had dicsérjem egy kicsit a zenét is. A leglényegesebb részeknél a film jellemző betéteit hallhatjuk, aktuális hangulatnak megfelelően. Akárhogy is nézzük: katarikus élményben lesz része annak, aki egy kicsit is Star Wars rajongónak mondja magát. Az már más kérdés, hogy aki tartozik eme népes káborba, lehet, hogy jobban észreveszi az apró szépséghibákat. Például a kanyonok között egyszerűen áll az ellenség a sziklákon. Meg amúgy általánosságban: egy idő után, mintha alig változnának a küldetések, s épp csak a helyszín mindig más.

V.Z.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBONA**

1 JÁTEKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁBA
EXPANSION PAK
RUMBLE PAK

A STAR WARS UNIVERZUM MÉR
ÖNMAGÁBAN II POZITÍVUM
A JÁTÉK ELŐREHALADTÁVAL
KÉVÉS A KÉVÉS

80%

Lelkes főszerkesztőnk közbenjárásának, no meg ■ GT jóindulatának hála abban a megfeszítettetésben volt részem, hogy a hamarosan megjelenő Duke Nukem Zero Hour-t mindjárt a fejlesztői munka befejeztével letesztelhettem. Rögtön meg is osztom veletek a tapasztalataimat, mert hogy érdemes őket megosztani, az egyszer biztos!

A kocka fejű izompacsi, kitől egyetlen földönkívüli sem érezheti magát biztonságban, tehát ismét bevetésre készen áll. Természetesen ezúttal is idegen lények felbukkanása miatt hívja őt ■ kötelesség: az idegen invázió most New Yorkot fenyegeti. Duke amint megkapja a hívást, azonnal indulna is, ám egy újabb hívás is érkezik. Állítólag ■ régmúltból jön az üzenet: egy jól öltözött napszemüveges fickó beszél benne (kinek kocka feje elég ismerősnek tűnik hősünknek), ■ valamiféle időgépről hadovál. Az események tehát a szokásosnál is jobban összekuszálódnak – a harcban ezúttal nem csak térbeli, hanem időbeli akadályokat is le kell küzdeni. Duke Nukem történelmet ír!

MINDEN ÍZÉBEN ÚJ

Az egy évvel ezelőtti Duke Nukem 64-hez képest ez az új epizód sok mindenben más lett. Ami ■ legfontosabb: Duke előlépett a kamera mögül, vagyis a Zero Hour már ■■ egy "emberszimulátor", hanem sokkal inkább ■ Tomb Raiderre hasonlít. De ami talán még ennél is lényegesebb: végre már nem csak egy '96-os játék felújított verziójáról van szó, hanem egy teljesen korszerűnek mondható akciójátékról. A kétdimenziós, sprite ellenfelek le lettek cserélve frankón kidolgozott, szépen mozgatott figurákra, ■ az sem kerülheti el ■ figyelmünket, hogy a bejárható helyszínek sokkal életszerűbbek, mint korábban. Grafikailag közelebb áll a játék ■ Goldeneye-hoz, mintsem a régi Duke Nukemhez. Jól megfigyelhető ■■ már az első helyszínen is: ■ városi utcákon most nem csupán szürke falak mellett vezet a járda, hanem – ahogy kell – mindenféle üzletek tövében bandukolhatunk, kirakatokat nézegethetünk, sőt be is törhetjük őket. A koszos falak össze vannak firkálva, néhol egy-egy plakát fityeg – ■■ utóbbiak kidolgozása szintén ritkaságszámba megy: a képek jó minőségűek, és pixeleket sehol sem látni. Mintha egy igazi város látképe tárulna elénk: az utcákon és a parkolóházban kocsik parkolnak, sőt, még az is jól látszik, hogy ezt a várost váratlanul érte az ostrom. Hullákba botlunk mindenfelé: a parkolóház öre a fülkéjében ülve lehelt ki a felkelt, az egyik betonoszlopnál valaki "kifigyelt" az autója szélvédőjén, sok embert meg az utcán értek utol az idegenek.

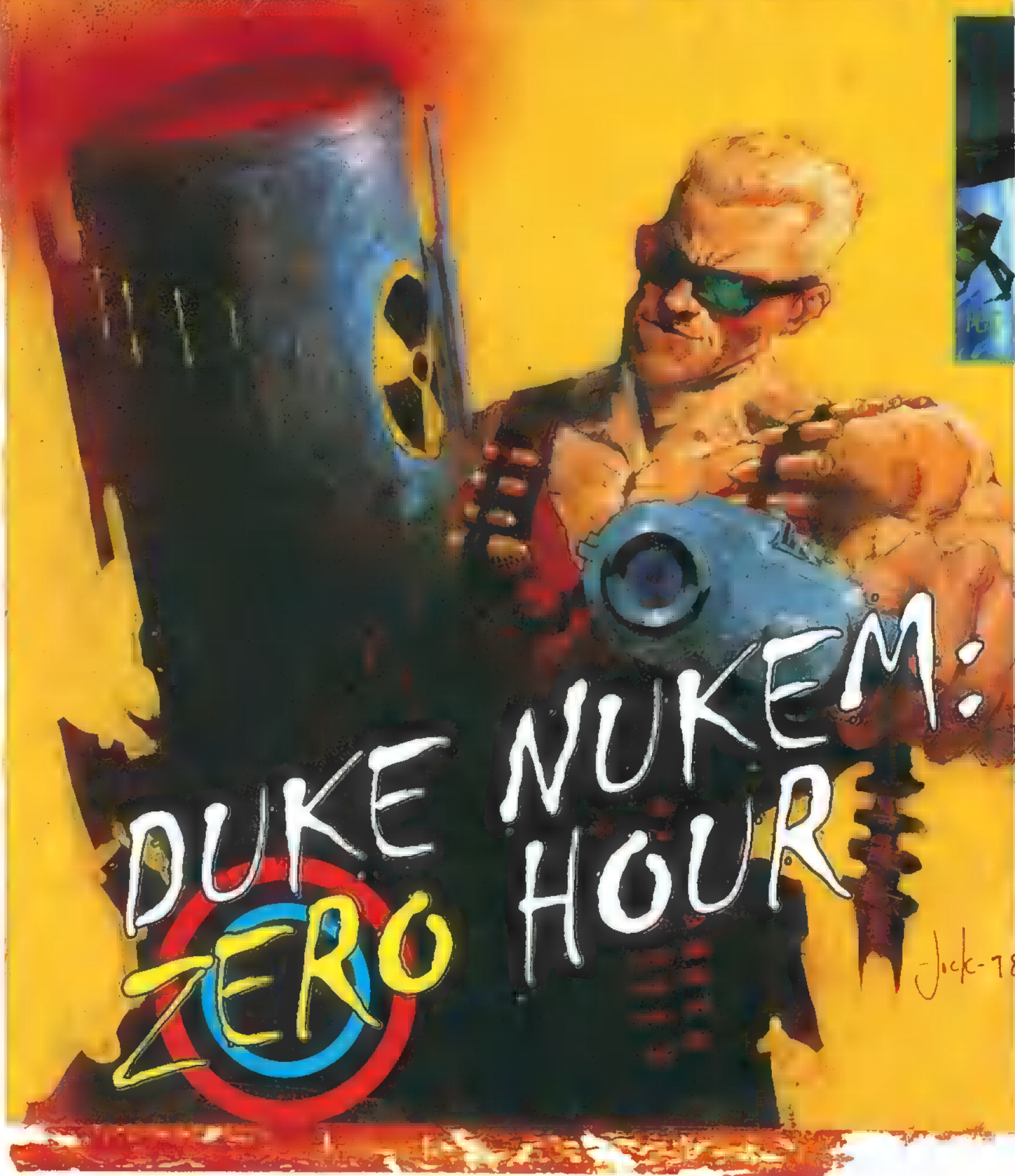
Ami azt illeti, egy dolog azonban (szerencsére) nem változott: Duke továbbra is hanyag eleganciával végzi a dolgát. Miközben halomra lövi a gyikembereket, és a zsarunak öltözött vaddisznókat, jellegzetes hangján mindig elejt néhány aranyköpést. Csak a testét bírtokoljuk, a lelkét nem: cinikus megjegyzései hallatán még ■ legva-

dabb akcióban is mosolyra gördül ■ szánk. Nem győzi ellenfeleket kellően sértetgetni: "Az arcotok, az alfeletek – van egyáltalán különbség?" – elmélkedik, miközben ellenfele már egy fejjel a csontyabban rogyik össze. Erről jut eszembe: ■ vérbőség is változatlan. Fröccsen a vér a falakra, s a görcsös agóniával elterülő holttesteken még a lyukat is látni, amit a puska golyóknak ütött. Ellentelink számára szabadon válogathatunk ■ halál-

kanó szörnyektől, jól körül is kell ám nézni! Az elején például miután kijutottunk a parkolóházból, egy sikátort kell megkeresnünk. Az oda vezető tűzlétrákon keresztül azután feljuthatunk egy trafóházhoz, csak hogy az ajtó zárva van. Vissza kell hát másznunk, és folytatni az utunkat. Így végül egy hotel mögé jutunk, ahonnan látszólag nincs tovább. Az egyik falon azonban felfedezhetünk egy apró repedést, amit egy grá-

az eredménybe, hogy mennyi csinibabát szabadítottunk ki, és hogy mennyi titkos helyet fedeztünk fel. A hiányos öltözetű hölgyikék az idegeknek zöld trutymójába vannak beragadva (ilyen már ■■ előző részben is volt), s a leginkább félreeső helyeken bújnak meg. Ezek a helyek azonban nem azonosak a titkos helyekkel, melyeknél általában plusz lőszert vagy fegyvereket találhatunk.

MAJD NEM GIMLAPSZTORY LETT



nemek között: elporladjanak mondjuk egy robbanást követően, vagy épp ciángázról öklendezzenek vért, stb.

EGY PÁLYA

Bár Lara babérjaira Duke természetesen nem törhet, a pályák bonyolultsága azért erősen közelít a Tomb Raider-hez. Nem elég csupán megtisztítani ■ terepet ■ lépten-nyomon előbuk-

náttal megkínálva mindjárt feltáruul az átjáró ■ város másik feléhez, egy étkezdébe. Pont ott ■■ a keresett kulcs, tehát már csak körbe kell mennünk, és ezzel elértük, hogy áramot adjunk ■ metróaluljáró kapui. Az alagútban aztán még jön egy kis csetepaté, és már át is jutottunk a Szabadság-szoborhoz. Kezdődik ■ következő pálya... Az egyes pályákon azonban ■■ csak a továbbjutás a lényeg! Az eltelt időn, és a megölt ellenfelek számán felül az is beleszámít

AZ IDŐUTAZÁS

Mint látható, már csak az első helyszín is egy elég komoly kihívás, s mindehhez hozzá kell tennem, hogy csak ■ pályák végénél lehet menteni. Duke-nak sokkal nehezebb dolga van, mint legutóbb – hogy ha az előzetes verzióban nem lett volna néhány beépített cheat, nem is tudnék most beszámolni a későbbi eseményekről. Az idegen harcosok már egész távolról is tüzet

nyitnak, nem szólva a robotágyúkról, amik pilanatok alatt ronggyá lövik a golyóálló mellényünket. Az ellentelk egyáltalán nem adják könnyen az életüket, ráadásul ugyanúgy felvannak fegyverezve, mint hősünk. Hiába van például szuper távcsöves puskánk, ha egyszer a mesterlövész gyíkok meg lézerkeresővel pásztázzák a terepet. A kifinomult intelligenciájú szörnyek egy percre sem hagynak minket pihenni, jól kell taktikázni, hogy kicselezzük őket.

Egy egyszerű csel például, ha úgy helyezkedünk, hogy az egyik fickó véletlenül hátba trafálja a társát. Amúgy nekem az tetszett leginkább az AI-ből, hogy a

meg magát.) Hat pálya erejéig maradunk ebben a legendás korszakban, utána azonban irány Anglia, vagyis a Viktória korabeli London. Itt nem csoda, ha majd egyesek úgy érzik, mint ha a Nightmare Creatures N64 verziójával játszanának: az ódon utcákat sűrű köd fedi, s rengeteg zombi segíti az idegen harcosokat. Átvághatunk egy akasztott emberekkel teli temetőn, a az ellenségeink még egy luxus gőzösre is helyet rezerválnak nekünk. Ez a korszak végül is hét pályából áll, majd utána jön a végjáték – ismét a jelenkorban, még három helyszínnel (a legfőbb gonosszal együtt).

A MUNKAESZKÖZÖK

Eleinte – mivel az időgépünk túl primitív – még nem vihetünk a múltba semmilyen eszközt, s ezért a korabeli haditechnikával kell boldogulnunk. Ez azt eredményezi, hogy a Duke Nukem Zero Hourban átlagon felüli lett a fegyverválaszték, úgy a mennyiség, mint a minőség tekintetében. Döbbenetesen jó mindegyik harceszköz: ahogy szinte már képes érzés, ahogy például ropog a géppisztoly, vagy ahogy a plazmaágyú

célpontra ugró célkeresztnek. Érdekesség, hogy nincs kúszás: a szűkebb járatokba a "használni" gombbal (B) lehet beújni. A létrákra felmászni is így lehet – hacsak nem akarjuk mindig elrakni a fegyverünket. A fegyverek között váltani az A gombbal lehet, vagy a D-pad jobb/bal irányával. Ha a D-pad-et le/fel nyomjuk, a tárgyaink közül szelektálhatunk. A tárgyakat az L-lel vehetjük igénybe – igaz, né-

ÉRTÉKELÉS

Noha a Zero Hourban nincsenek sztriptíztáncosnők, mint a PlayStation-ös Time to Killben, meglepő módon most még sincs a játék úgy agyoncenzúrázva, mint anno a Duke Nukem 64 volt. Egész sok dolog átszűszott az "erkölcsi szűrőn": vér minden mennyiségben, fejletlen hullák, laza szövegek – Duke még majdnem

egy csúnyát is mond, csak azt már kisipolták... Sajnos ez a Duke Nukem azonban már nem olyan "interaktív" mint a régi, azaz nem lehet minden tárgyat megvizsgálni. Van ugyan néhány jópofa dolog, mint hogy ha ráugrunk egy autóra, akkor megszólal a riasztó, de ugyanakkor Duke nem birizgálja az automatákat, nem veszi fel a telefonkagylót – egyszerűen a poénos dolgokat kihagyták. Szó se róla pusztítani lehet agyba-főbe: szélleheljük a tűzcsapokat, felrobbanthatjuk bármelyik kocsi-

és csak romokat hagyhatunk magunk után. Az apróbb poénok hiánya tehát inkább csak egy szépség-hibának tekinthető, amit bőven ellensúlyoz, a kifinomult AI és a remek grafika. A lemenő nap teleobjektív effektusa, vagy a homályos bunkerfolyosó befátyolosodó lámpái mind olyan pluszt jelentenek, amittől egészen eredetivé válik a látvány – Duke-nak vitathatatlanul ez az eddigi legszebb játéka. A falakba csapódó golyók, a szabad szemmel is látható lézerek pedig a játszhatóság malmára hajtják a vizet – vagyis mivel többnyire látható, merről lönek ránk, csupán a megfelelő reakcióidőn múlik a túlélés.

Az elmondottakon túl plusz még a Multiplayer mód sem elhanyagolható: 13 külön célra készült pályán háromféle játék-módban (hagyományos deathmatch, utolsó emberig, és enyém a vár játék) lehet egymás torkának esni. Nos, ezek után talán nem lép meg senkit, ha azt mondom, hogy a Duke Nukem Zero Hour szerintem ott van a mindenkor öt legjobb N64-es akciójáték között. Persze lehet, hogy egyeseknek más lesz a véleményük, de akik szerették a régi Duke-ot, azok biztosan egyetértenek velem.

V. Z.

szárazföldi gyíkok – emberünkhöz hasonlóan – képesek a víz alatt is úszni.

Visszatérve a pályákra tehát ott tartottunk, hogy a Szabadságszobor körül irtjuk az idegeneket. Nos, a harmadik helyszín még mindig New York, csak hogy már egy atomkatasztrófa után – a derékba tört felhőkarcolók között nukleáris hamu szállingózik. Aztán jön egy vízi világ, sok-sok úszkálással, a "jó öreg" csápos lények társaságában. Hasonló – kellemes jövőképet idéző – helyszínek után érkezünk el végül a hetedik pályáig, vagyis az első főellenségig. Egy bazinagy láncalapon ül egy hasonló méretekkel büszkélkedő vadkan. Amilyen hatalmasakat sebez rajtunk az ágyújával, mi olyan kevésse tudunk neki ártani. Csakis hátul van egy gyenge pontja, s ott is igen nagy tűzerőre lesz szükségünk – megfelelő fegyvert mondjuk találhatunk a közelben. Miután ezt a jómadarat legyőztük, onnantól kezdünk el az időben utazgatni – mert mint kiderül, az idegenek meg akarják változtatni a múltat. Elsőként western csizmát és cowboy kalapot húzunk, ugyanis Duke a vadnyugatra látogat. Minden megvan, ami egy jó westernhez kell: isten háta mögötti városka, ördög-szekerek, banditák, no és egy mindenre elszánt revolverhős, aki csak úgy csuklóból pörgetve tölti újra a winchestert. (Hiába, Duke a vadnyugaton sem hazudtolja

kisebb tűzijátéknak megfelelő fényjelenséget produkál. Az alapfegyverünk (az öklünkön kívül) a lézerpisztoly, ehhez jön elsőként a távcsöves puská, a shotgun, a géppisztoly, a robbanó gránát, meg a gáz gránát. Aztán ahogy utazgatunk, mindig helyben szerezhetjük be az újabb "munkaeszközöket", úgy mint revolvert, winchestert, régi vágású géppuskát, dinamitot, lefűrészelt csövű puskát, bombát, csőbombát, mozgásérzékelő bombát, fagyasztó fegyvert, pattogó lézerlabdákat kibocsátó ágyút, brutális rakétavetőt, villámágyút, és végül a hatalmas energiarobbanást generáló plazmaágyút.

A játék irányítása nagyjából megegyezik az előző résszel. A kameragombokkal lehet mászkálni, az R-rel ugorhatunk, az analóg kart pedig a célzáshoz kell használni. A harmadik személyű perspektíva ellenére nagyon könnyű célozni, köszönhetően a dinamikusan változó, s félautomatán a



**DUKE NUKEM
ZERO HOUR**

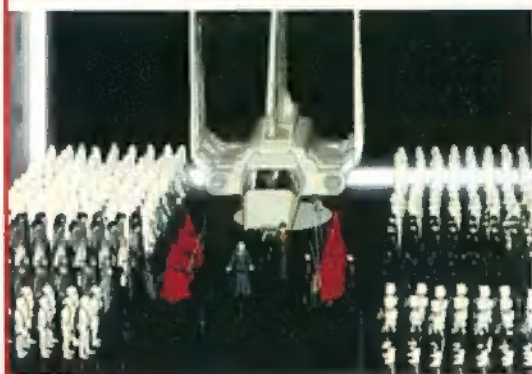
**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A**

**12 JÁTÉKOS
MENTÉS, MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK**

✓ **REMEK ÚJRA ÉS KÖZÉPKORI FEGYVEREK/HELYSZÍNEK**
× **AZ ÖNGÉLŐ POÉNOKRA NEM FEKTETTEK HANGSÚLYT**

89%

Összedugtuk a fejünket Bagó doktorral, és kitaláltuk, hogy most egy időre passzoljuk az anyázó leveleket – mert még a végén infarktust kapunk – és inkább más vizekre evezünk. Öreg vagyok én már ehhez! Előre is elnézést kérek azoktól, akiknek levele ebben a hónapban kimaradt – annyi borítékot hozott a postás bácsi, hogy képtelen voltam mindent bezsűfolni. Seba, a jövő hónapban folytatjuk! Ja, még egy dolog: ha valamelyik játékhoz segítséget kértek, nem árt, ha egy telefonszámot is odakanyarintotok a levél aljára – néhány dolgot ugyanis egyszerűbb ugyanis szóban kifejezni. Most pedig következzenek Bagó Annuska sírlimai:



ANALÓG MONOLÓG:

Jajajajajaj. Finom szóval már marhára elegendem van (és ezzel nem vagyok egyedül itt) a kritikusközlől. Nekem nem is lenne különösebb bajom, ha mondandójukat úgy tennék közzé, hogy az mindenki számára elfogadható legyen. Mert valójában nem is az a baj, hogy kritizáltak minket, hanem az, amilyen módon teszik. Eppen ezért úgy döntöttünk, nem foglalkozunk tovább a számunkra értékelhetetlen levelekkel, hiszen úgyis hideg van odakint, és valamivel fűteni is kell... Másodszor pedig szeretnénk megköszönni azt a több tóna levelet, melyben az ünnepi jókívánságaitokat mondtátok el, meg azokat is, amelyben biztositattok arról, hogy a Konzol a legkedvesebb olvasmányotok. Higgyétek el, ez az a pillanat, amikor látjuk, nem hiába dolgozunk. Külön személyre szóló üdvözlémet küldök (meg a Martin is) Lénárt Krisztinának, és Nádassy Zsuzsannának akik mint nőneműek olvassák újságunkat, valamint Kőrösi Bálintnak, aki értelmesen is tud kritizálni, valamint mindig van valami épkezláb gondolata. Bagó Péter.



8000 KLÓN:

Szevasz Martin! Nem, mint ha amúgy nem venném meg minden hónapban az újságot, de erről jut eszembe: alig-alig jön 1-2 db KONZOL ide Közszegre. Pedig vagyunk egy páran 7-8 biztos vevő! Lehet, hogy ez nem sok, de utálom, amikor pont nekem nem jut!!! Több 576 Konzolt Közszegrel Előre is kösz a segítséget! Tasnádi György, Közszeg.

Háj Gyuril! Problémád jogos, de igen nehezen orvosolható. Mi ugyanis minden hónapban annyi újságot adunk át a vidéki terjesztésért felelős cégnek, amennyit kér. Ezt ő utána úgy osztja el a megyéken belül, ahogy akarja (és ahogy SZERINTÜK igény van rá). Ehhez képest többen jelzik, hogy az olyan nagyvárosokban, mint Közszeg, nincs elég újság. Azt kéne csinálnod, hogy betelefonálsz a város (vagy megye) "hírlapterjesztő" központjába, és reklamálod, hogy hónapról-hónapra nem jutsz Konzolhoz, kérjenek többet. Ezt majd én is megteszem. Hát ha együtt el-érünk valamit.

ÉRDEKLŐDÖM, TEHÁT VAGYOK

Csó, Szevasz, Hello, Szasz Martin! Lenne pár rövid kérdésem:

- Meg tudnád-e adni a Metal Gear Solid, Carmageddon 2, és Silent Hill megjelenési időpontját?

MG2: február vége. Carmageddon 2: május. Silent Hill: épp ma (február 16.-án) kaptam meg az amerikai verziót, de a boltokban még ott sem jött ki. Júniusra tippem...

Nem is olyan régen, kb. úgy két hete megvettem az Xplorer kártyát és egyből nekiláttam a számotokban leközölt kódok betáplálásához. Viszont nem minden esetben működtek a kódok.

A kódokat Bagó doki gyűjtötte, és nem min-

den esetben próbálta ki őket. Ezért nem minden kód működik. Sokan jelezték, hogy ezek GameShark kódok, és ezért nem mennek. Ehhez annyit fűznék hozzá, hogy én a Final Fantasy Tactics és Metal Gear kódjaimat is a GameShark weboldaltól szedtem le, és mindegyik működött. Egyébként is kényes téma ez a kódos-csalás, mert sok olyan beépített kód is van az Xplorerben, ami helyből sem megy. Szóval ez szerintem olyan "kipróbálós" alapon (50-50%) működik a dolog.

Légy szíves mondd el, hogy mit lehet az Xplorerhez csatlakoztatni, és mire szolgál? Előre is köszönöm a választ és hogy beletett a csevegőbe! Horváth Ákos, Budapest.

Az Xplorerhez egy kábelt lehet csatlakoztatni, a másik végére meg egy PC-t. Kell még egy szoftver is, aztán már magadtól is tudsz kódokat gyártani. Már most mondom, hogy nem tudom, hol lehet beszerezni a fenti felszerelést, ne is kérdezd meg. Az Xplorer dobozában van egy papírlap, azon asszem rajta van a címük. Martin

RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL...

Hello Martin! A RE3 (Code: Veronica) nem fog megjelenni PSX-re? Ja, és nem tudod ki lesz a szereplője, mert ami kép van az 576 Konzolban, azon tök úgy néz ki, mint Claire?

A Resident Evil Code: Veronica egy küldetéslemez lesz a Sega Dreamcast gépére. A főszerepben valóban Claire lesz, de ne aggódj, majd időben meg fogsz tudni mindent. PSX-re a Resident Evil 3 2000 végén jelenik csak majd meg. - BP.

Pont most kaparintottam meg a Konzol decemberi számát, amiben olvastam, hogy a RE-ről is lesz film. Azért ha lesz hely én szívesen olvasnék róla. Thanx a lot!!! Péter, Ajka

Mivel a filmről még keveset lehet tudni, korai lenne még beszélni róla. Martin

EGY ÉSZEMBER VÉLEMÉNYE

Helló Martin és a Tisztelt szerkesztőség többi tagja! Először is azért írok nektek, mert szoktam olvasni a lapokat (venni is), de csak akkor, ha valami jó program van benne (pontosabban: ami engem érdekel). Ugyanis legyünk őszinték; és ezt ajánlom minden nyávogó, nyafogó, csevegő rovatban anyázó övodásnak: ha nem jó az újság, miért veszi? Persze kritika mindenütt van, de aki úgy fogja fel a dolgot, hogy PSX kontra N64, az nem jön hozzá és a TV-jét használja inkább videózásra. Ha valamilyen cikk érdekel, azt az újságot megveszem. Ha nincs benne engem érintő téma, akkor nem. N64-re kevesebb a prog, én 4 éve egyfolytában PSX-et nyomok, mégis eladtam a francba, azon egyszerű ok folytán, hogy meguntam a sok egysziflú, ideitlen programot. Inkább megveszem az N64-es progit, mint a PSX-et. Sok dologban fáj a szívem a PSX-ért, Resident Evil, Tomb Raider, stb., tehát a folytatásos progik miatt, de emiatt nem fogok tartani egy olyan gépet, amire minden 15-ik CD ér valamit. Azért 4 év alatt volt időm megismerni egy pár progit. Mégis, nem érdekel a PSX, inkább ritkábban fogok programhoz jutni, de megfizetem a minőséget.

Bélus! Te egy kitartó ember vagy, ezért tiszteletet érdemelsz. Ha úgy érzed, hogy az a maroknyi játék megéri, akkor bizonyára igazad van. Nem mondom, van néhány szupi játék N64-re, melyekkel én is nyomulnék, ha lenne időm. Mindamellelt én még mindig több kedvenct talállok a PS stuffok között.

A másik fő szempont, ami egyben kérdés is: Miért nincsen Star Wars program PSX-re (A Rebel Assault II-t, a Dark Forces-t és a Masters of Teras Kasi-t kivéve)? Az N64 sokkal inkább szorgalmazza az efféle progikat, mint a PSX. Talán jogvita a Lucas céggel?

A PS-re felsoroltál három SW játékot. Tudtommal az N64-re kettő létezik (Rogue Squadron, Shadows OTE). Akkor most miért szorgalmazza jobban a Nintendo a SW témát, mint a Sony? Végiggondoltad ezt a mondatot, mielőtt leírtad?

Na, szóval meguntam a sivárságot és kész. És aki abból csinál problémát, hogy az ő N64-re vagy PSX-e a jobb, az szülőkörű tökéj. A PSX tud valamit, amit a Nintendo nem és fordítva. A technika fejlődik és én már például 2 hónapja gyűjtök az új PSX2-re, vagy a Sega Dreamcast-re. Amelyik a többet, jobbat tudja, az nyer (ja és amelyikre több, jobb, szebb, prog jön ki). És az N64-et ha nem tudom eladni, úgy dobom el, mint a lapos követ a töltőkörré. Mert a gép nem azért van, hogy babusgassam, hanem hogy kiszolgáljon. Ha van jobb tőle: repül. Ez a fejlődés.

Érdekes ez a lapkérdés. Én a Powerstation-t is veszem, mégsem hasonlítgatom össze a tiétekkel. És képzeljétek

olvasók (a Csevegőben anyázók), mindkettő jó! A Konzol ezért, a Powerstation azért. Kész.

Ez a beszéd. Szívemből szóltál. Egy gépet sem szabad isteníteni, csak ezért, mert "anyu azt vette meg", vagy azért, mert "arra beszéltek rá". Ha egy gép ideje lejár (lásd Saturn), akkor ki kell b****, mint macskát s****. Ugye szerinted is nevésteges, amikor egy olvasó úgy védelmezi a gépét, mintha az a saját gyermeke lenne? Jézusom, milyen emberek vannak?! Ha mindenki úgy gondolkodna mint te vagy én, akkor működne úgy a piac, ahogy az "meg van írva". Király, hogy ilyen skatok is vannak...

Ja! És hogy drága a Konzol? Ki mondja? Egy hónapban egyszer ennyit nem bírsz ki? Mennyi egy mozi-jegy Pesten?

Marha drága, 500-600 Ft. És ha gagyi a film, akkor nem mehetek oda a pénztárhoz, hogy adjanak vissza mondjuk 250-et, mert elaludtam a film felét!

Na látható is az, hogy drága-e, vagy sem. Próbáld ki a Powerstation-t kedves Konzol szidó, "oszt rágyússz". Sőt posztot is kapsz bele! 1800 forintért. Fizessd meg az órát és követelőd a pénzédért. Nekem is van 25 poszterem meg is fizettem érte az újságot, sőt Martin! Drágítsd meg vagy 300 forinttal a Konzolt és rakj bele posztot! Hahaha! Nem azért fognak szidni, hogy drágább lett az újság, hanem mert nem fog tetszeni az aktuális poszter! Egy a lényeg: nem kéne állandóan piszkálni az újságot, hanem arra kéne gondolni, hogy van végre egy újság magyarul, ami konzollal foglalkozik. Na cső - és további sok sikert a munkátokhoz. Waldman Béla, Szeged.

Ez a poszteres gondolat is betalált. Képzeld el, amikor beírnának a Mortal örült "szilikon gyerekek", hogy adjam le az összes szereplőt - három évig csak az lenne poszteren. Erre meg rákontrázna egy-két 11-12 éves N64 tulaj, hogy ők bizony Mariot akarnak, és egyébként is "dögöl meg Martin a Mortal miatt". Ja, és akkor még a beteges Tomb Raider pszichopatakról még nem is beszéltem...

ELSŐ LEVELESEK KLUBJA

Szia Martin! Kérdéseim az újság tartalmával kapcsolatosak.

Lehetne növelni az újság tartalmát, ha reklámmal növelnék a bevételt?

Nem jelentkeznék olyan hirdető, akiknek hirdetése az újság profiljába vágnának. Ha jelentkezne, többen is, akkor lehetne.

Vagy, ha a kevés százeleket elért játékokat a leltárhoz hasonlóan összezsúfolnátok?

Előbb-utóbb az lesz.

Miért hagyjátok abba az 576 TV műsrot?

A szív TV-t senki sem nézte (egy megfajtás érkezett a játékaikra), a többi adó pedig nem érdeklődik utánunk. Ha meg érdeklődne, tuti, hogy a vezérigazgató unokatestvérét kéne műsorvezetőnek berakni (aki egy nagyon csinos kislány/kisfiú, de a témához fingja sincs). Erre asszem van példa elég a TV csatornáknál...

Lehetséges-e a közeljövőben egy 576 Konzol műsor? Ezer százalék, hogy nem lesz TV műsor.

Mi a Te személyes véleményed a konzolosokról?

Stefan, Budapest

Jó kérdés! A konzolos "szféra" intelligenciája és kultúráltsága egyszerűen leszűrhető a Magyar társadalom hasonló fejlettségi szintjeivel. Vezetsz autót? Kocsikázz mondjuk egy órát folyamatosan Budapest utcáin. Nem is hiszed el, hogy ennyi köcsög paraszt él körülöttem, ugye? Na, ugyanez vonatkozik a konzolosokra is. Jó példa erre a Csevegőben olvasható levelek nagy százaléka. Sajnos, kevés a jó arc, de ez talán nem is baj...Legalább megbecsüljük (én-te-ő), ha ilyet találunk! Tudod mennyire szeretnék én 576 Konzolt csinálni mondjuk Japánban?

Helló Martin! Több kérdés is lenne hozzád.

1. Érdemes-e még PSX-et venni, hiszen hamarosan meg fog jelenni a Dreamcast és a PSX2? (Én már előre röhögök a főnök válasznál... - BP)

Hmm, a Bagó előre röhög. A dög. Nehéz kérdés. Ha azért nem vetél eddig PSX-et, mert olyan fiatal vagy, hogy csak most nőttél fel hozzá, akkor várd meg a PSX2-t. Szerintem a Dreamcast nem fog befutni, mert már most túl nagy a csend körülötte.

Meg aztán mindkét gép 1 gigás lemezzel működik, és ez jelen pillanatban még nagy probléma (ha tudod, miről beszélek...). Ha viszont azért nem vetél gépet, mert nem tudál dönteni, akkor már egyáltalán ne vegyél. Mert nincs "jó döntés", csak "részen jó" döntés lehetséges.

2. És mondjuk két év múlva is fognak PSX fejleszteni és Ti is fogtok róla írni?

Ha én lennék a dodonai jósnő, megálmodnám a Lotto számokat, és dobánám a Konzolt...Te még elég fiatal lehetsz, azt gyanítom...

3. A PSX progik fognak futni az új gépen? (ÜGY NÉZ KI IGEN - BP)

Úgy néz ki, igen. Martin

4. Találtam egy titkos pályát a Tomb Raider III-ban. Az All Hallows bonusz pályát az L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2 kombinációval tudod behozni. Arra szeretném megkérni a Veres Mikit, hogy írja le a megoldását.

Ha már van PSX-ed, akkor minek kérdezted az elején, hogy érdemes-e venni? Egyébként köszi a kódot. A Veres Miki gyomorfelekélt kapott a TR3-tól, és nem hajlandó többet írni róla.

5. Mi az a Platinum kiadás és miért olyan olcsó???

Takács Benedek, Pécs

A Platinum azt jelenti, hogy abból a játékból már mittudomén' hány darabot eladtak a világon, relative régi, ezért leviszik az árát. Van már Tomb Raider 3, tehát a TR2 kijön olcsó Platinum kiadásban is rövidesen. Teljes áron valószínűleg már senki sem venné meg.

Helló Martin!

1. Hogy van neked kék PSX-ed, amikor én csak szürkét láttam?

A kék PS "tesztelő gép", a Sony újságoknak és tesztelőknak küld belőle, gyárilag lejtássa az "arany" lemezeket. Boliban nem kapható. Egyébként van zöld, fekete és fehér is, és még ezeket sem láttam, gondolom. A zöld olyan, mint a kék (tesztelő), a fekete "fejlesztő gép", a fehér pedig a távol-keleti piacra készült, és lejtássa a videó CD-ket (arrafele nagyon karmolják a szexfilmeket).

2., Hány mentés fér el egy memóriakártyára? Egy normál kártyára 15 blokk fér.

3. A Sega Dreamcast-nek hány cm-es lesz a CD-je? Szerinted? Na jó, csak neked: pont 12 cm.

4. Tesztelő szeretnék lenni. Szabó Péter, Budapest.

Kérdéseid alapján úgy látom, hogy még sokat kell forgolódnod a videójátékok világában, amíg tesztelő lehetsz. Ismerkedj meg a játékokkal kicsit tüzetesebben, és nem árt, ha nyelvtanból is brillírozzol.

Ennyit február. Esetleg szétméznének a pincében, hogy nem lapul-e ott egy-két régi Star Wars figura, meg néhány úrhajó?

Martin

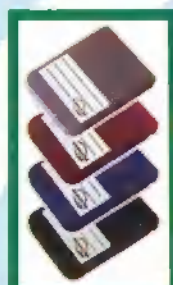


FIGYELEM!

Az 576 Konzol megvásárolná, vagy értékegyeztetéssel az 576 Shop kínálatában szereplő termékre cserélné, elsősorban régi fajta ('78-'85) STAR WARS figuráidat és járműveidet! Hívj: 349-48-47

FIGYELEM!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK HATALMAS VÁLASZTEKBAN



PSX Sony Dual Shock
Kormány - Dual Shock
HÍVJ!



2999,-



PSX Full Throttle Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebvárló + Pedál + Kézifék
24999,-



PSX Sony Dual Shock
Kormány
9999,-



Cyber Shock PSX
Kormány - Dual Shock
7999,-



Dual Shock
HÍVJ!



PSX Shock Hammer
Dual Shock
HÍVJ!



PSX RFU
Adapter
4999,-



Multi Boy (Lámpa + Nagyító +
Joy + Hangszóró)
7999,-



N64 Rumble
Pack Plus
(+256K Memory)
3999,-



PSX Scorpion Gun
G-Con Kompatibilis
9999,-



HÍVJ!



PSX Dominator
Digitális Joystick
HÍVJ!

• Joy + Kábel
• Joy Hosszabbító
• Link
• Scart + G-Con
2999,-



PSX Sony
Memory Card
(MB - 6 színben)
4999,-



PSX X-Plorer V2.0
HÍVJ!



PSX Sony Egér + Mouse Pad
9999,-



PSX Sony Multitap elosztó
9999,-



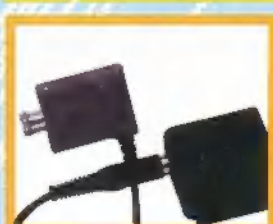
PSX G-Con45 Namco Light Gun
11999,-



G-Con Kompatibilis
14999,-



PSX Mad Catz kormány - Dual Shock
24999,-



N64 RFU Adapter
7999,-



4999,-

ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BOX



BEVEZETŐ ÁR:
3999,-

CSAK GYŰJTŐKNEK ÉS MEGSZÁLLOTTAKNAK!
LARA CROFT 30CM-ES JÁTÉKGURÁJA
CSAK 576 KBYTE BOLTJAIBAN

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb PSX és N64 játékaikat, valamint az 576 konzol újságunkat. Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz. Árlistánkért és további információkért hívja a 35-90-576-os telefonszámunkat.

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVENY
Alkalmanként csak ezzel a szelvényvel egyenértékű vásárlásra is jogosult!

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



**A hely, ahol játszva
vásárolhatsz:**

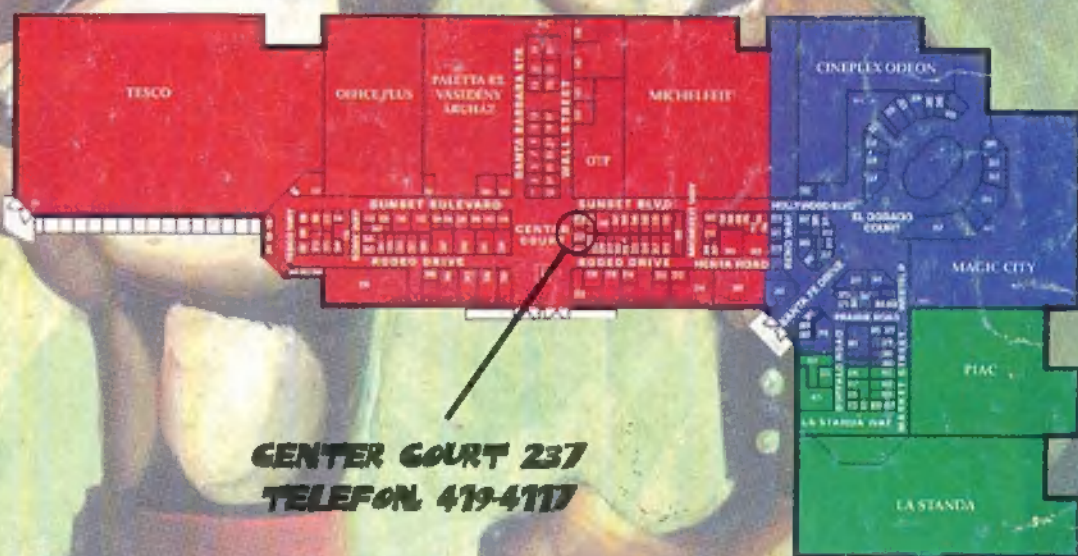
**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK :
35-90-576**



576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



**CENTER COURT 237
TELEFON 419-4117**

576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

**Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76**



I SSN 1417-9296



9 771417 929000

